3 STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉKOK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

MEN OF WAR
★★★ TRILOGY ★★★

PC guru

MAGY… LEGOLVASOTTAB…
JÁTÉK…

WATCH DOGS

AZ ÉV EDDIGI LEGJOBB JÁTÉKA, VAGY ÉPP ELLENKEZŐLEG, HATALMAS CSALÓDÁS? 8 OLDALAS TESZTÜNKBŐL KIDERÜL!

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR
MORDOR TÁRT KAROKKAL VÁR!

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING II
FOLYTATÓDHAT A SZÖRNYIRTÁS!

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
MÉLTÓ RÉGI NAGY HÍRÉHEZ!

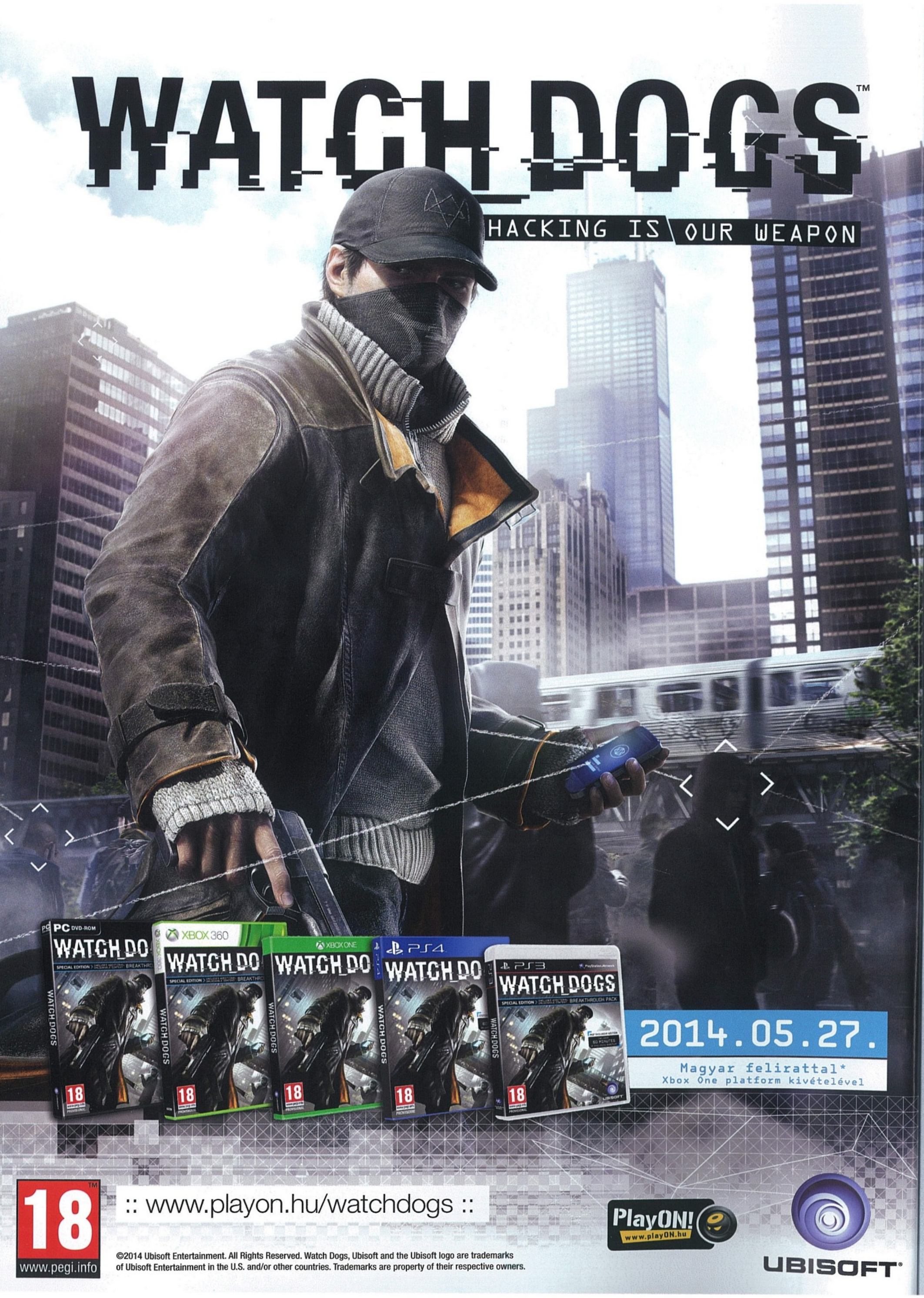
CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM

TALES FROM THE BORDERLANDS

THE EVIL WITHIN

PC GURU 2014. 06.
14006
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR


WATCH DOGS™
HACKING IS OUR WEAPON
2014.05.27.
Magyar felirattal*
Xbox One platform kivételével
18
www.pegi.info
:: www.playon.hu/watchdogs ::
PlayON!
www.playON.hu
UBISOFT
©2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Watch Dogs, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Trademarks are property of their respective owners.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (]{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

■ ŐRKUTYÁK
■ ÉS EGY ÚJ VILÁGREND

Beváltott és be nem váltott ígéretek

Minden évben van két olyan hónap, mikor a szokásos négy helyett öt hét áll a rendelkezésünkre, hogy elkészítsük a kedvenc magazinotokat. A kettőből egy most épp májusra esett, és igyekeztünk a lehető legjobb módon kihasználni azt a plusz időt, ami hozzáadódott a legutóbbi és a friss szám között eltelt napokhoz. A bónusz hétre szükségünk is volt, hiszen igazi nagyágyúk debütáltak májusban, többek között a **Wolfenstein: The New Order** és a **Watch Dogs**, és az ilyen játékok esetében nem árt, ha nem kutyafuttában kell véleményt alkotni, hanem van idő, hogy rendesen leülepedjenek a dolgok. A két említett alkotást annak rendje és módja szerint le is teszteltük, és a júniusi PC Guru megatesztjeiből (az egyik 6, a másik 8 oldalas) kiderül, hogy melyik játék volt képes beváltani a marketingkampány alatt tett ígéreteit, és melyik nem.

Külön örömünkre szolgált továbbá, hogy május 22-én megjelent a magyar NeocoreGames legújabb alkotása, a **The Incredible Adventures of Van Helsing II**, és hiába telt el mindössze egy év az első rész óta, a lányok és srácok kitettek magukért, és ismét egy kifejezetten élvezetes epizóddal bővült a hack 'n' slash műfaj amúgy igen jelentős tábora. Ha esetleg nekem nem hisztek, akkor mindenképpen olvassátok el]{redenc mester hatoldalas írását, a teszt garantáltan meg fog győzni benneteket is!

Az elmúlt öt hétben viszont nemcsak tesztelésre jutott idő, hanem egy kis utazásra is: ezúttal is Londonban jártam, ahol szerencsém volt kipróbálni a közeljövő három játékát, konkrétan a Gyűrűk Ura világában játszódó **Middle-earth: Shadow of Mordort**, a Magicka fejlesztőinek műhelyében készülő **Gauntletet**, valamint a nemrégiben bejelentett **LEGO Batman 3**-at. Hogy pontosan mit láttam, azt természetesen az Előzetes rovatunk hasábjain osztom meg veletek.

Mire ezeket a sorokat olvassátok, végérvényesen megérkezett a nyár, és a legtöbbeteknek bőven lesz ideje játszani. Ezért is döntöttünk úgy, hogy ezúttal nem egy, nem kettő, hanem rögtön három játékot csomagolunk a magazin mellé. Teljes játékaink a **Men of War Trilogy** epizódjai, és csak annyit fűzök hozzájuk, hogy jó lesz, ha felkötitek a gatyátokat az indításuk előtt.

A magazinhoz jó olvasgatást, a játékokhoz pedig jó szórakozást kívánok, júliusban újra jövünk, de addig is, mint mindig...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

Wolfenstein: The New Order

Visszatért a legendás Wolfenstein, méghozzá egy olyan epizóddal, ami mindannyiunk tetszését elnyerte. Teszt 6 oldalon!

A HÓNAP TESZTJE

Watch Dogs

Két évnyi várakozás és megannyi csúszás után megérkezett a Watch Dogs, amit végül maga alá gyűrt a hype. Teszt 8 oldalon!

A HÓNAP ELŐZETESE

The Evil Within

Reneszánszukat élik manapság a horrorjátékok, és a legendás Mikami Sindzsi is visszatér a műfajhoz a The Evil Withinnel!

Mikor a júniusi PC Guru az újságosokhoz kerül, már javában tart az aktuális E3, szóval adja magát a kérdés, hogy te mit vársz az idei rendezvénytől, milyen bejelentésnek örülnél a legjobban...?

Bate

Mivel a Bethesda bejelentette, hogy nem lesz Fallout 4 az idei E3-on, innentől fogva engem már nem igazán lehet lázba hozni. Persze biztos lesznek csilli-villi „nextgen" játékok, és ahányszor meghallom majd ezt a bűvös szót, annyiszor hajítom neki a képernyőnek a Watch Dogs lemezét...

Miguel

Eddig nem is figyeltem a szivárgásokat, de most, hogy Bate rákérdezett, átfutottam a netet. Elkeserítő, hogy főleg nem is olyan régi játékok újkonzolosított változatairól szólnak a hírek, így én abban bízom leginkább, hogy azért lesz valami eredeti is.

Chris

Azt szeretném, ha a Steam hagyná ezt az egész saját konzol dolgot, és felvásárolná a Ubisoftot Uplayestűl, az EA-t Originestűl. Aztán nasinak kebelezze fel a gog.com-ot, végül a Nintendót. Ennél kisebb volumenű dolog nem igazán fog lázba hozni, szóval bele kell húznia a srácoknak.

JohnBart

Érdekelne, hogy fest majd az új Far Cry, jó lenne mozgásban látni az új Killing Floort, és megnézném azt is, hogy min ügyködik jelenleg a Bohemia Interactive. A legjobban persze egy SCS Software standnak, és egy American Truck Simulator bemutatónak örülnék. ;D

Chocho

Évek óta hiába várok rá, de azért most is rendíthetetlenül bízok egy Beyond Good & Evil 2 szereplésben. Michel Ancel játéka ezer éve készül, eddig azonban alig láttunk belőle valamit. Kedves Ubisoft, nemcsak Assassin's Creed van a világon. Mutassatok valamit!

wilson

Régi vágyam egy játék, ahol egy atletikus felsőtestű, piros fürdőnadrágos fickóval felügyelhetném a homokos tengerpart hullámait és a fürdőzőket, hogy baj esetén bullet time mellett, gepárdhoz hasonló kecsességgel rohanjak a megmentésre szorulókra. Indítok egy Kickstartert...

Midnite

Teljesen biztosra veszem, hogy idén meglesz a Half-Life 3 bejelentés. Valahol a Diablo 4 és a Duke Nukem Forever and Ever beharangozói után számítok rá... Viccen kívül, most igazából Ken Levine új projektjéről szeretnék részleteket, más nem is nagyon érdekel.

Mo

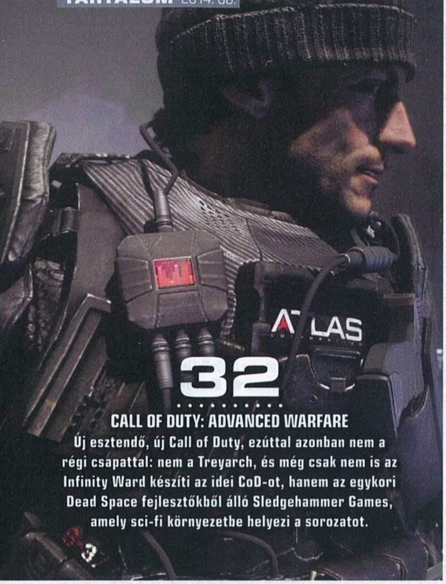
Gyanítom, mindenki a virtual reality cuccokkal lesz elfoglalva, mint az idei GDC-n, én azonban jobban örülnék végre pár igazán ütős next-gen konzol cím bejelentésének. Emellett a Valve Steam Machine-jéről is szívesen tudnék meg többet, no meg azt, hogy mit rejteget a Nintendo.

Lor

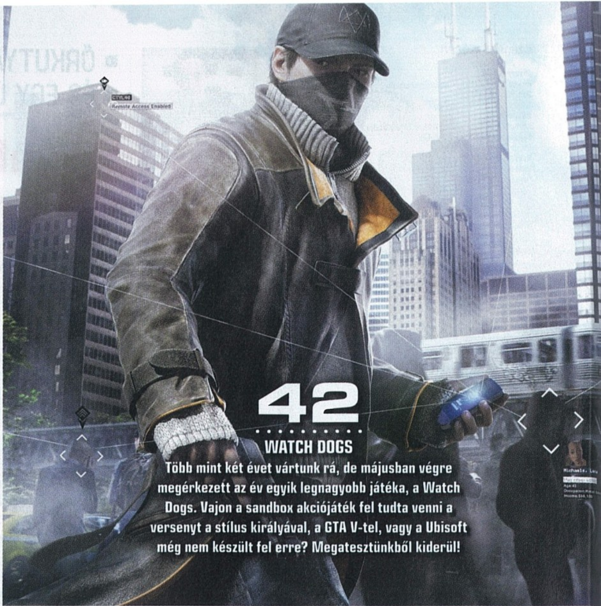
Már nagyon piszkálja a csőrömet, hogy mi fog kisülni a készülő Mass Effect 4-ből, szóval reménykedek abban, hogy az E3 után sokkal többet fogok tudni a franchise jövőjéről. Emellett a The Division fejleményei, és az új next-gen címek érdekelnek leginkább.

Mahmud

Nos, bevallom, az elmúlt évek csalódásai után nem nagyon hoz már lázba az E3, mindenesetre a Civilization: Beyond Earthre tényleg kíváncsi vagyok. Kölyökkorom óta rajongok a szériáért, és mivel épp kezdek lekattanni a Hearthstone-ról, kell majd egy új időtemető.



32
CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
Új esztendő, új Call of Duty, ezúttal azonban nem a régi csapattal: nem a Treyarch, és még csak nem is az Infinity Ward készíti az idei CoD-ot, hanem az egykori Dead Space fejlesztőkből álló Sledgehammer Games, amely sci-fi környezetbe helyezi a sorozatot.



42
WATCH DOGS
Több mint két évet vártunk rá, de májusban végre megérkezett az év egyik legnagyobb játéka, a Watch Dogs. Vajon a sandbox akciójáték fel tudta venni a versenyt a stílus királyával, a GTA V-tel, vagy a Ubisoft még nem készült fel erre? Megatesztünkből kiderül!

Tartalom

ELŐZETES

008 Hírek
010 Indie-hírek
012 Lifeless Planet
013 Hack 'n' Slash
020 Skylanders: Trap Team
022 Dawngate
024 Tales from the Borderlands
026 The Evil Within
030 Killing Floor 2
032 Call of Duty: Advanced Warfare
036 LEGO Batman 3: Beyond Gotham
037 Gauntlet
037 Middle-earth: Shadow of Mordor

TESZT

042 Watch Dogs
050 Bound by Flame
052 The Last Tinker
054 Wolfenstein: The New Order
060 The Amazing Spider-Man 2
062 Age of Mythology: Extended Edition
064 The Incredible Adventures of Van Helsing II
070 Tropico 5
072 Men of War: Assault Squad 2
074 Chronology
076 Child of Light
078 Monochroma
080 Mario Kart 8
082 Mobiljátékok

PC GURU EXTRA

014 15 éves a Counter-Strike

HARDVER

096 Hardverhírek
098 SteelSeries Rival
099 LG 24MP76HM-S
100 ASUS G750JZ
102 Hardverbemutató
103 Intel Z97 és Haswell
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

084 Második kör: ETS2
086 Dot-A-lapok
088 Klasszikusok újrajátszva
090 Top 5 legjobb vétel
091 Nosztalguru
092 Gondolatébresztő
094 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet

54
WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
Korszakot és hangvételt váltott a sokat látott Wolfenstein-sorozat: visszatért a műfaj hatalmas klasszikusa!

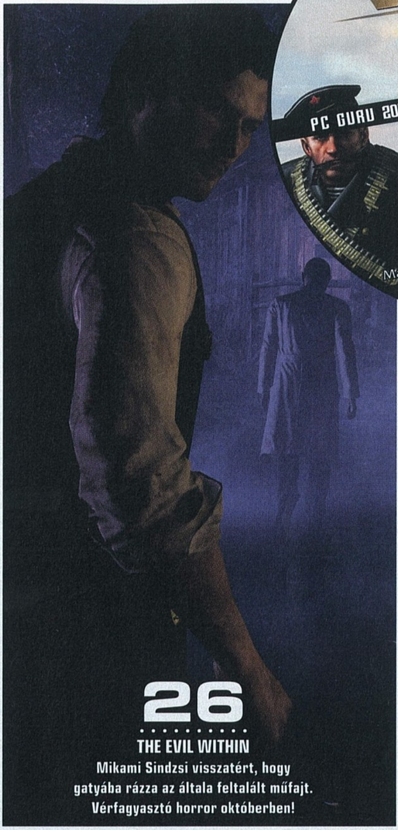
64
THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING II
Másodszorra is a szörnyek nyomába ered a hazai ízekkel megfűszerezett Van Helsing-sorozat.

72
MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD 2
Alaposan kicicomázta az orosz 1C kiadó a méltán népszerű Men of War-sorozatot annak legújabb epizódjára.

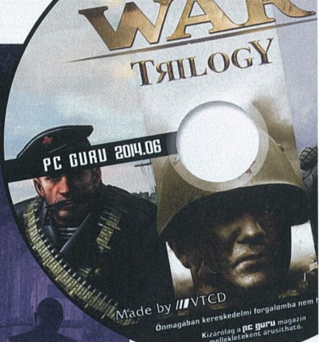
38
MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR
Az Assassin's Creed és az Arkham-játékok gúnyáját ölti magára a legújabb Gyűrűk Ura adaptáció.

80
MARIO KART 8
Wii U-ra költözött a patinás Mario Kart-sorozat, hogy minden eddiginél pazarabb tálalással száguldozzon.

76
CHILD OF LIGHT
A japán szerepjátékok ihlette CRPG, a nyugati mesék stílusában. Létezhet ennél különlegesebb keverék?



26
THE EVIL WITHIN
Mikami Sindzsi visszatért, hogy gatyába rázza az általa feltalált műfajt. Vérfagyasztó horror októberben!



ÍZELÍTŐ

Mivel ebben a hónapban dőzsölünk, és egy helyett rögtön három teljes játékot adunk a magazin mellé, belefutottunk egy olyan problémába, amivel egyre többször találkozunk: nincs elég hely a DVD-lemezen. Egész pontosan: van elég hely a DVD-lemezen, ha nem rakunk rá semmit. Vagy csak ha valami egészen apró dolgot. Na de 3, ismétlem, HÁROM teljes játékot?! Na, akkor van az, hogy például itt ez a majdnem egy teljes oldalt elfoglaló DVD-tartalom rovat, ahová a szerkesztőnek ki kell találnia, mégis mi a fenét rakjon. Az első terv (képek kiscicákról) elbukott, ezért inkább úgy döntöttünk, hogy túlfolyatjuk a tartalomjegyzéket, hiszen annyira sok, annyira jó cikkel készültünk nektek a nyár első hónapjára.

100
ASUS G750JZ
Minden eddiginél brutálisabb és nehezebb szörnyeteget dobott piacra a gamer-laptopok kategóriájában az Asus.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

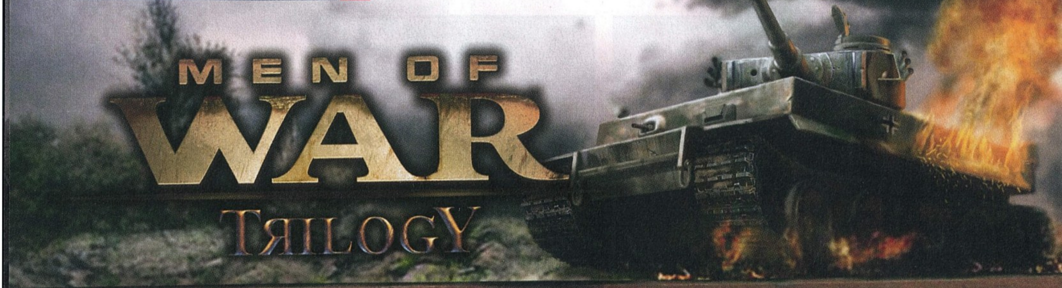
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: R5S63FHS

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen ártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 7**-es verzióját. A jelen számunkban található kód **2014. augusztus 1-ig** érvényes.



Men of War Trilogy

[ÍRTA TIKA] Ez a hónap a stratégáknak kedvez: nem egy, nem kettő, hanem rögtön három játékot pakoltunk a magazin DVD-mellékletére, tisztelegve a második világháborút értő és szerető közönség előtt. A hála könnyei mellett azonban úgy érzem, sikerül majd kifacsarnunk néhány üvöltve anyázós sós cseppet is, főleg ha belekóstoltok a Red Tide-ba!

Nem titok, az ukrán-német koprodukcióban készült, szinte megszámlálhatatlanul sok epizódnál járó Men of War-széria legendásan nehéz játék; itt nincs könnyű, zöldfülűeknek kitaposott ösvény, csak tövig húzott szívató, és a kőkemény poklot kapja az arcába a felhasználó. Persze mindez nem rosszindulatból született, „a nyugati csírák nyaljanak sót" alapon, hanem bizony ilyen dolog a háború, és a fejlesztők háza táján nagyon komolyan veszik, hogy tökéletes látlelet készüljön minden ütközetről.

Ütközetből pedig nem lesz hiány, az alapjáték például a németek kontra szövetségesek vonalon az Afrika Corps nevesebb csatáit tapogatja végig, míg az orosz honvédők egész Berlinig nyomulhatnak a keleti fronton. Az ukránok persze a témaválasztásban sem követték a sárga, kikövezett ösvényt, hiszen a Red Tide a fekete-tengeri flotta tengerészeinek, a fekete kabátosoknak állít emléket. A szovjet oldal Krímben tanúsított heroikus helytállásról ritkán emlékeznek meg a történelemkönyvek, pedig itt is ugyanolyan kemény, elkeseredett harcok folytak, mint mondjuk Sztálingrádnál, csak a hírverés volt kisebb. Kitűnő példa erre Konsztyantin Olsanszkij, aki 55 emberével elfoglalta Nyikolajev város kikötőjét, majd a páncélos erőkkel támogatott német támadásokat sorozatosan visszaverve meg is tartotta azt az erősítés beérkezéséig. Több mint 700 német halott maradt a helyszínen, de csak öt szovjet harcos élte túl az akciót, ráadásul Olsanszkij nem volt közöttük. Lesz alkalmad kipróbálni ezt a küldetést is, és a történetet jegyző Alexander Zorich szerzőpáros (ez az írói álnév ugyanis egy orosz duót takar) jóvoltából talán még személyesebbé is válik ez a szakasz, miután túlélők beszámolóit, korabeli feljegyzéseket is felhasználták a Red Tide készítésénél. Az Assault Squad erénye ezek után, hogy a szokásos germán-szovjet-amerikai szentháromság mellett a brit nemzetközösség és a japán császári haderő is önálló küldetéscsokrot kapott, mi több, mindegyik náció egyéni, speciális csapással kísérheti a támadásait: az oroszoknál hurrázva rohamozó embertömeg, míg a japánoknál banzáj kiáltásokkal meginduló különítmény várja a stratégákat.

EZÚTTAL NEM EGY, HANEM HÁROM TELJES JÁTÉKOT CSOMAGOLTUNK AZ ÚJSÁG MELLÉ. KI NE HAGYD ŐKET, A MŰFAJ IGAZI MŰREMEKEI!

A TÖKÉLETES KATONA...

A Men of War-sorozat jellemzője, hogy itt az egyszerű katona nem csupán lövöldöző ponthalmaz, hanem egy nevesített, valamely szerepkörre – lövész, felderítő stb. – előre felkészített figura, és a hátizsákja vetekszik a télapóéval. Képzeld el, hogy akármelyik fegyvert kicsavarhatja a hullák kezéből, felszedegetheti a lőszert, gránátot vagy a kötözőcsomagokat, de ha úgy tetszik bármely elfoglalt nehézfegyver – ágyú, géppuska – kezelőjévé is válhat (természetesen a megfelelő számú személyzet szükségeltetik mindenhová). Sőt, az elhagyott harcjárműveket is bátran birtokba veheti, már ha nem fogyott ki abból a nafta, mert bizony a lőszer mellett az üzemanyag is fogyóeszköz. Továbbmegyek, a sérült harceszközöket meg is tudod javítani! Mindez azonban csak a jéghegy csúcsa, ugyanis gyalogosként fedezékek mögé bújhatsz, rejtőzködve akár csapdába is csalhatod a nagyobb számú ellenséget, és ugye közben a hátizsákban összegyűjtött fegyverekkel célzott csapást mérhetsz rájuk – példának okáért egy páncéltörő gránáttal bármely tank megsemmisíthető, ugyanakkor nem kis bátorság és tapasztalat

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
Best Way

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Egymagos 3 GHz CPU, 128 MB VGA (ATI Radeon HD 2600XT, vagy jobb), 1 GB RAM, 8 GB HDD

INFO

Az első Men of War eredetileg 2009 májusában jelent meg, azóta több folytatást is kapott.

A tömeges csatajelenetek itt teljesen mást jelentenek, mint egy hagyományos stratégiában.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

Kódaktiválás

Habár a mostani teljes játékunk is steames, tavasztól kezdve megváltozott a kódok beváltásának menete: **a DVD tasakra nyomtatott kódsort nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a DVD-tasakjára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

A MoW-sorozatban nincs olyan hadosztály és hadigépezet, amely ne kapott volna szerepet az epizódokban, legyen szó amerikai, brit, német, orosz vagy a többi hatalom masinájáról. Ha a törikönyvek képei nem csigázták fel, majd a játék magával ragad!

kell a dobótávolságig eljutni. Így aztán a legtöbb küldetésben csupán harcosok egy kis csoportja áll a rendelkezésedre, és a látszólag lehetetlen harci helyzet megoldása a pályán zsákmányolható fegyverek, járművek felhasználásával válik elérhetővé.

GEM ÉS A DIRECT CONTROL...

Egykoron a Soldiers: Heroes of WW2-vel elinduló, valós idejű „szakág" alá a Best Way önálló grafikusmotort is készített, amit GEM névre kereszteltek el. A látvány mai szemmel már közel sem olyan harapós, mint a megjelenés idején, de a rombolhatóság példás, sőt az ütközetek intenzitását, a tüzet fogó aljnövényzetet, és a harceszközök látványos megsemmisülését figyelve azért még most is el lehet morzsolni egy-két könnycseppet. A páncélosok, lövegek és egyéb járművek kidolgozása mondhatni tökéletes, és azt se feledjük, hogy emellett a páncélvédettség-mutatók és a különböző lőszerek kölcsönhatása is alaposan ki lett dolgozva. Nyilván mindenki hallott már a Direct Controlról, hisz a Soldiers idejében az ezen funkciót bemutató videókkal szabályosan szőnyegbombázták a netet – nos, ez sem veszett még ki a sorozatból. Röviden ugye arról van szó, hogy bármely ember, jármű vagy löveg felett átveheted a közvetlen irányítást (END billentyű), és így az

adott egység a kurzorgombokkal mozgathatóvá válik, miközben a célkereszt pontszerű képződményként pontosan az egerünk által megjelölt helyre mutat, lehetőséget adva, hogy egy páncélos lánctalpát, tornyát tűz alá vegyük, vagy gyalogosként egy teherautó sofőrjét kilőjük a jármű megsemmisülése nélkül.

Taktikailag mindent tud a játék, amit a második világháborúról tudni lehet: minden egyes kézifegyver, jármű, löveg, felszerelés mondhatni hiteles; kaparints meg egy lángszórót vagy aknavetőt, de egy .50 kaliberes géppuska is hihetetlen előnyt jelent! Ez az alkotás a legpontosabban visszaadja, hogy milyen törékeny és apró az ember a háborús körülmények között, ugyanakkor rámutat a nagyságra és a lehetőségekre is. Ahhoz tehát, hogy mindezt túlélje a szakaszod, folyamatosan jó döntéseket kell hozni. Itt ugyanis számít a fedezékek minősége, a felhasznált tűzerő, pontosan modellezve van a fegyverek szórása mellett a gránátok hatásfoka, és bizony egyetlen lövéstől is feldobhatja bármelyik katonád a pacskert. Az MI itt sem farag zseniket a gép által vezérelt harcosokból, egyszerűen csak a pályatervezés olyan, hogy minden szituációt „na, ezt már nem!" felkiáltással kezdene az ember, és jelzem, a Best Way szívesen nyit meg újabb, értelemszerűen nehezebb szakaszokat, amikor azt hinnéd, hogy túljutottál a legkeményebbnek gondolt részen...

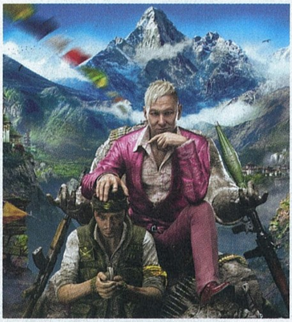
HÁROM AZ EGYBEN?

Látszólag ugye van egy alapjáték és két önállóan futtatható kiegészítő, de megkockáztatom, ez sokkal inkább egyetlen szisztéma három tökéletesen eltérő feldolgozása. A Men of War a nagy, nyílt csatáké, ahol jól kidolgozott kampányok, komoly multiplayer (akár coop, területfoglalás, CTF stb.) mutatja meg a második világháború arculatát. A Red Tide asztala viszont a gerillataktika: kevés ember, gyenge felszerelés, és egy jó magasra feldobott labda a küldetések alapja, „oldd meg, ha tudod" vezényszóval hajítva ki a játékost a csatatérre. Nem lesz egyszerű dolog, de tartalomból sincs hiány: már maga az alapjáték is több tízórányi küldetéssel kecsegtet, de mi ehhez hozzácsaptuk az önállóan futó Red Tide és az Assault Squad epizódot is, háromszoros dózist adva a második világháborús küzdelmekből. Ne csüggedjetek, ha egy pálya nem sikerül elsőre, és akkor se, ha másodjára sem: a hadviselés már csak ilyen mulatság!

JÁTÉKBEJELENTÉSEK AZ E3-AS ZUHATAG ELŐTT

Far Cry 4

Már a Far Cry 3 megjelenése óta tudjuk, hogy készül a negyedik rész, és a sorozat ismét helyszínt cserél, ráadásul a pletykák azt is elárulták, hogy a trópusokat a fagyosabb Himalája váltja, hivatalossá azonban csak májusban, a Ubisoft negyedéves üzleti eredményeihez kötődő dokumentumokkal vált. A nemes egyszerűséggel **Far Cry 4**-nek hívott epizód nem reboot lesz, és még csak forradalmi újításokat sem tartalmaz: a leírtak alapján inkább csak egy finomhangolt Far Cry 3, ahol ismét egy nem éppen normális, ezúttal rózsaszín öltönyben mászkáló főgonosz keseríti meg egyelőre névtelen hősünk életét, aki a hegyvidéken kénytelen boldogulni a túlélés érdekében. A helyszín egy fiktív ország, Kyrat – a Ubisoft inkább kerüli a Kínával való konfrontációt –, amit pont ez a furcsa küllemű, magát királynak kikiáltó fickó irányít. A FC4 már ősszel, november 20-án megjelenik, szinte minden platformra.



Battlefield Hardline

A szivárgást ezúttal az Electronic Arts sem kerülte el, bár náluk jóval nagyobb volt a lék, mint a Ubisoftnál, hiszen hetekkel a nagy E3-as leleplezés előtt a teljes fejlesztői napló kiszivárgott az eredetileg Omahának hívott, de a franchise-építés kihívásai miatt **Battlefield: Hardline**-ra átkeresztezett játékból. A sorozat idei epizódja viszont nem a megszokott feltételek mellett készül: fejlesztője nem a svéd DICE, hanem a Dead Space-sorozatról ismert Visceral Games, és a téma ezúttal nem is a háborúzás, hanem a nagyipari bűnelkövetés, méghozzá a PayDay mintájára. A kampányt is tartalmazó, de még mindig a multiplayert előtérbe helyező Hardline-ban így jobbára széfeket, bankokat és más, pénzben úszó helyeket kell kifosztani a Frostbite 4 hajtotta, nagynak kikiáltott játéktéren. De hogy ezt miért kell Battlefieldnek hívni, azt még nem tudjuk...

Disney Infinity 2.0

Ha nem is az összes munícióját, de készletének egy kiemelten fontos darabját beáldozza a siker érdekében a Disney: szeptemberben érkezik a Skylanders trónfosztását már két éve tervező Disney Infinity-sorozat új epizódja. A **Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes**nak hívott rész nagy újítása már a címben is benne van, hiszen a Disney-karakterek mellé a Marvel gigantikus világának hőszai is csatlakoznak. A kezdőcsomag a Vasembert, Thort és Fekete Özvegyet tartalmazza, de a jövőben még legalább másfél tucatnyi figura várható, többek között a Bosszúállók, a Galaxis Őrzői és a Pókember füzetekből, húszra emelve az új karakterek, és nyolcvanra az új power discek számát. Természetesen rengeteg minijáték és jelentősen feljavított Toy Box mód is várható. Az öröm viszont nem felhőtlen: az Xbox 360-ról Xbox One-ra váltók nem használhatják az első részhez megvásárolt kiegészítőket.

ÉRKEZŐBEN:

06.20 | PS4, XONE

EA Sports UFC

Az **UFC**-t első körben pocskondiázó EA végül félre tudta tenni az ellenérzéseit, így végre többszereplős piaccá nő a ketrecharcosok küzdelmeit feldolgozó videojáték-műfaj. Hogy az EA mennyire kapott rá a verekedés ízére, az hamarosan kiderül, igaz, kizárólag konzolon, hiszen a hivatalos UFC-játék csak PS4-re és Xbox One-ra jelenik meg, de ha mindig is egy ilyen játékra vágytál, úgyis veszel hozzá gépet!

06.27 | PC, PS3, X360

GRID Autosport

Éveket kellett várnunk a **GRID** második epizódjára, de a Codemasters a tavalyi epizód óta két lábbal nyomja a gázpedált, hiszen június végén már a harmadik felvonás is megjelenik. Az **Autosport** mégsem sima folytatás lesz, hanem valamennyire reboot, amely PC-re és az előző generációs konzolokra finomhangolja a GRID-formulát, életszerűbb vezetési modellel, és a régóta hiányolt belső nézettel.

06.27 | PC

PvZ Garden Warfare

Végre lejárt a Team Fortress 2 szellemi örökösének beállított **Plants vs Zombies: Garden Warfare** Xbox-exkluzivitása, így első körben PC-re, aztán a többi konzolra is megjelenik a rettentően hangulatos multiplayer akciójáték. A megjelenésekor nem írtunk róla, de a PC-s változatot már szinte garantáltan ki fogjuk veséznі, kiderítve, más műfajban is működik-e a PvZ-formula.

06.27 | PC, PS3, PS4, X360, XONE

Sniper Elite III

A Rebellion addig üti a vasat, amíg meleg, ezúttal szó szerint, hiszen a sokat látott **Sniper Elite**-sorozat új kontinensre hajózik, hogy ezúttal a tűzforró észak-afrikai helyszíneken vadásszunk német katonákra, természetesen a béke érdekében. Lassított felvételen porrá zúzódó csontok, kocsonyába átforduló zsigerek, csupa móka és kacagás, második világháborús környezetben.

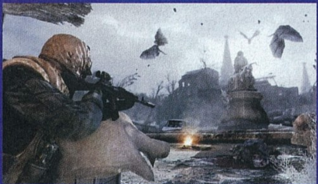
LAPZÁRTÁNK UTÁN ÉRKEZETT A HÍR: A PVZ GARDEN WARFARE IDÉN AUGUSZTUSBAN PS3-RA ÉS PS4-RE IS MEGJELENIK!

Feltámad az Unreal Tournament

Március végén az Epic még határozottan cáfolta, hogy egyáltalán gondolkoznának egy **Unreal Tournament**en, májusra viszont kiderült, hogy ez a lehető legtávolabb áll a valóságtól – a sorozat ugyanis végre, annyi év várakozás után főnixmadárként készül feltámadni, méghozzá nem éppen szokványos formában. A dobozos játékok fejlesztésével gyakorlatilag teljesen felhagyó, a digitális terjesztést és az apróbb projekteket előtérbe toló Epic ugyanis a free-to-play műfajba merészkedik, annak is a szélsőséges sarkába. Bár az alapokat ők rakják le – az Unreal Engine 4 itt jó szolgálatot tesz – és a komplett fejlesztői csomagról (például a pályakészítőről) sem feledkeznek el, ám a tartalom maradék részét már maguk a játékosok lesznek kénytelenek legyártani. A fura koncepció úgy tűnik, mindenkinek kedvez: az Epicnek nem kell dollármilliókat ölnie az arénashooterek nem éppen virágzó műfajába, a rajongók pedig pontosan azt kapják, amit szeretnének, hiszen ők maguk állítják elő a pályákat és egyéb modokat, amiket akár pénzért is árulhatnak az Epic piacterén. A szimplán Unreal Tournamentnek hívott epizód PC-re, Macre és Linuxra is megjelenik.

Vérfrissítést kap a két Metro-játék

Az előző konzolgenerációnál már megtanulhattuk, hogyha valamiben akárcsak minimális pénz van, arra idővel minden kiadó rárepül: a sok éves játékok újrakiadása (esetenként bármiféle változtatás nélkül) annyira jó üzletnek bizonyult, hogy 2013-ra már térdig gázoltunk a HD remake-ekben. Ami pedig működik, azt kár lenne abbahagyni... a **Metro Redux** mégis sokkal több egyszerű remake-nél, hiszen a PC-re, PS4-re és Xbox One-ra is megjelenő csomag nem csupán egy lemezre égeti a Metro 2033-at és a Last Lightot, de előbbibe még alaposan bele is nyúl. A 4A Games a teljes játékot áttolja az LL motor alá, így döbbenetesen jól kinéző, a modern kor követelményeinek maximálisan megfelelő csinosítással élhető át újra a moszkvai metróban dekkoló túlélők története. Persze nemcsak a külső változik, a 2033 megkapja az LL játékmenetbeli újításait is (például a bepárásodó maszkot), és két új játékmóddal, a harcokat előtérbe helyező Spartannal és a túlélést kidomborító Survivallel is kibővül. A kifejezetten impozáns, az összes DLC-t is magában foglaló Redux valamikor a nyáron érkezik, két formában. Az első és legkézenfekvőbb a lemezes kiadás, de ez mellett lesz egy digitális verzió is, amelynek révén külön-külön, epizódonként is megvásárolható a két remake, 20 eurós darabáron. Ha kimaradt volna az életedből a 2033, vagy annak idején passzoltad, most itt a kihagyhatatlan alkalom, hogy pótold az elmúlt évtized egyik leghangulatosabb shooterét!



Az eredetileg tavaly tavaszra tervezett bejelentés annyit csúszott, hogy csak mostanra lett hivatalos: a Crytek is beszáll a pénznyomdának számító MOBA-műfajba. A hagyományos, 5v5 felállást használó Arena of Fate különlegessége az, hogy nem egy szabvány fantasyvilággal állt elő, hőseit ugyanis a történelem és a fikció adja, így egy arénában találkozhat Piroska és Robin Hood.

A mobilos Dungeon Keeper hajmeresztően nagy blamája után egyszer és mindenkorra bezárt a Mythic Entertainment. Az Electronic Arts istállóba tartozó stúdió finoman szólva sem ért el sikereket, a Dungeon Keeper előtt a Warhammer Online-nal szenvedtek, és csupán az előző évtized elején kiadott Dark Age of Camelottal tudtak maradandót hagyni maguk után.

Ismételten franchise-ként hivatkozott a BioShockra és a Red Dead Redemptionre a 2K első számú embere, Strauss Zelnick. A kiadót évek óta vezető Zelnick ugyan konkrét bejelentést nem tett, de a szóhasználata egyértelművé tette, hogy mind a Rockstar konzolexkluzív westernje, mind az Irrational által kiötlött BioShock-univerzum folytatást kap a jövőben – de hogy mikor, azt egyelőre csak ő tudja.

Free-to-play játékot készít a Bethesda: a Battlecry stúdió bemutatta első játékát, amit úgy hívnak, hogy... Battlecry. A Team Fortress ihlette akciójáték TPS nézetet használ, és kétszer 16 főt ereszt egymásnak hatalmas arénákban, közelharci, és kezdetleges távolsági fegyvereket használva, mivel a történet szerint a huszadik században betiltották a lőport. A kaszt alapú küzdelmek viszont még meglehetősen távol vannak, hiszen a bétaverzió csak valamikor 2015-ben érkezik.

AZ E3 ELŐTT ÖZÖNLÖTTEK A BEJELENTÉSEK: JÖN A MORTAL KOMBAT X, A HOMEFRONT: THE REVOLUTION ÉS A FORZA MOTORSPORT 2!

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Kódnézőben a Blendo Gamesnél

https://www.youtube.com/user/BlendoGames

E rovat hasábjain, és a 2012/13-as számunkban, a Radar alatt rovatban is beszámoltunk már a **Blendo Games** készülő, remeknek ígérkező Quadrilateral Cowboy című hackerszimulátoráról. S bár a játék nyilvánvaló módon lecsúszta a 2013-as premiert, hogy hol tart a fejlesztésben a cég egyszemélyes agytrösztje, Brendon Chung, arról magatok is meggyőződhettek, ugyanis a szimpatikus és roppant tehetséges fickó rendszeresen közvetíti a játék kódolását. A felvételeket megnézhetitek a Blendo saját YouTube csatornáján, és nemcsak a játékkal ismerkedhettek meg, de pár fogást is eltanulhattok arról, hogyan kell Blenderben egy modellt létrehozni és animálni, vagy hogyan lehet a Doom3 motor alá programozni. Akit tehát érdekel, miként születik meg egy játék, az helyezze kényelembe magát a monitor előtt, és lessen bele Brendon Chung fejébe!

A csődbe ment város

http://bit.ly/1gYtM3F

A **Towns** remek koncepció volt: a városépítő játékok és a Majesty-féle közvetett hősirányítás sajátos keveréke – nem csoda, hogy a közösség az elsők között adta meg számára zöld jelzést a Steam rendszerében. Aztán a játék meg is jelent a Valve áruházában – gyakorlatilag félkészen (ekkor még nem létezett a korai hozzáférés). A hangzatos terveknek és ígéreteknek csak egy része teljesült, a vásárlók háborogtak, becsapva érezték magukat, és persze a kritikák sem bántak kesztyűs kézzel a termékkel (Mahmud kolléga 2012/13-as számunkban 61%-ot adott neki). Még nagyobb gond, hogy a fejlesztés sem igen haladt előre – és úgy tűnik, hogy már nem is fog. Florian „Moebius" Frankenberger, a Towns mögött álló fejlesztő május elején közleményben tudatta a világgal, hogy kiszáll a buliból, és magára hagyja a projektet. Igaz, ő már csak amolyan vésztartalék volt, hiszen a játék eredeti alkotói már februárban dobbantottak (az addig összeszedett kétmillió dollárral, ugyanis azért 200 ezer példányt csak sikerült eladni), így Moebius próbálta életben tartani a Townst, ám beletört a bicskája. A slusszpoén pedig? Hogy barátunk állítása szerint ő és a játék alkotógárdája nekiállt a folytatást tervezésének. Értitek? Egy befejezetlen, de a Steamen még mindig megvásárolható, bugos és félkész játék második részének. Nos, sok sikert nekik, csak az a kérdés, ezek után ki fog bizalmat szavazni a Towns 2-nek...

Lumini: a mélység titka

http://speelbaars.com/

A hat holland egyetemista által alapított Speelbars első alkotása egy meglepően érett, látványos és okos játék, amelyben egy csapat víz alatti, halszerű, lumini nevű lényt terelgetünk. A raj célja, hogy összegyűjtse a mélyben található gyümölcsöket, és azokat eljuttassa egy oltárhoz, ahol az áldozatért cserébe újabb társak csatlakoznak a csapathoz. Persze a feladat nem ilyen egyszerű, hiszen ellenséges teremtmények lesnek kis barátainkra, és a környezet veszélyeit is túl kell élniük. Szerencsénkre egyes példányok különleges képességgel rendelkeznek (például gyorsabb haladás vagy átmeneti védelmet biztosító pajzs), és szabadon megválaszthatjuk, melyiküket állítjuk a csapat élére, hozzájutva ezzel az adott bónuszhoz. A rajt két csapat alkotja, akiknek hol össze kell fogniuk, hogy átjussanak egy akadályon, hol különválni egy-egy puzzle megoldásához. Nagyszerű zene, kellemes grafika jellemzi a játékot, amelynek pre-alpha változatát magatok is kipróbálhatjátok, hála a hivatalos oldalról letölthető demónak.

Lovagi torna, kicsit másképpen

http://chainsawesomegames.com/

A mindössze háromfős Chainsawesome Games első alkotása, a BeatBlasters III nem szólt akkorát, ám új projektjük, a május 28. óta a Steamen korai hozzáférésben, tíz euróért megvásárolható **Knight Squad** jóval több potenciállal bír. Egy multis akciócímről van szó, amely két klasszikus mű, a Bomberman és a Gauntlet sajátos keveréke. A felülnézetes, könnyed grafikájú és pörgős játékban maximum nyolc középkori páncélos lovag eshet egymásnak különböző, kooperatív és kompetitív játékmódokban, helyi hálón és online egyaránt. Persze akkor sem kell elkeseredni, ha nem jön össze egy nyolcas csapat, hiszen a hiányzó hősöket botok helyettesítik. Az eddigi visszajelzések pozitívak, laza, humoros, adrenalindús játéknak tűnik a Knight Squad, amely kiválóan alkalmas egy baráti körben eltöltött, jóízű ökörködésre.

A ZSENIÁLIS THOMAS WAS ALONE A BOSSA STUDIOS JÓVOLTÁBÓL IMMÁR IPADRE IS ELÉRHETŐ, 8 EURÓS ÁRON.

Factorio: túlélés, ipari méretekben

https://www.factorio.com/

A **Factorio** két cseh srác hobbiprojektjéből nőtt teljes értékű játékká, amely már túl van egy sikeres Indiegogo-kampányon, sőt az alfaverziót már több mint 31 ezren vásárolták meg a hivatalos oldalon (ugyanitt demó is elérhető). És hogy miről is van szó? Nos, látszólag egy újabb túlélőjátékról, amelynek hőse egy idegen bolygón próbál boldogulni. Szerencsére azonban a planéta nyersanyagokban éppúgy gazdag, mint idegen lényekben, emberünk pedig egyaránt ért a gépekhez és a lőfegyverekhez, így egyrészt távol kell tartanunk az őshonos faunát, miközben kiépítünk egy teljes gyártóbázist. És itt most tessék tényleg nagyban gondolkodni, ugyanis gyakorlatilag egy komplett kitermelő- és feldolgozóipart kell létrehoznunk, egy egészen elképesztő méretű, önellátó infrastruktúrát, bonyolult gépsorokkal, robotokkal, futószalagokkal, fúrókkal és kohókkal, sőt saját kutatólaborral. A Factorio már ebben az állapotában is botrányosan addiktív (mindig megfogadom, hogy nem hagyom lapzártára az ilyen anyagokat...), így akit érdekel a dolog, érdemes kipróbálnia a demót, és ha tetszett, meg is vehetitek 15 dollárért a játékot, ami természetesen magában foglalja a frissítéseket, a végleges verziót, és ha sikerül a srácoknak begépészkedni magukat a Valve rendszerébe, egy Steam-kulcsot is.

Mélyebbre! Még mélyebbre!

http://weneedtogodeeper.webs.com/

A háromfős Deli Interactive játéka, a **Wee Need To Go Deeper** mellett nehéz szó nélkül elmenni, hiszen egészen egyedi látványvilága mágnesként vonzza a tekintetet. A játékot Verne életműve inspirálta, és a grafikai stílust is a híres francia illusztrátor, Édouard Riou Nemo kapitányhoz készült fametszetei ihlették. Az alkotás egyébként egy kooperatív, 2-4 személyes módra kihegyezett rogue-like akciókaland, amelyben egy feneketlen mélytengeri árokba kell egyre mélyebbre merülnünk tengeralattjárónkkal, és miközben a hajót is irányítjuk, a procedurálisan generált környezet számtalan veszélyével is meg kell küzdenünk. Az óceán rejtélyes mélységeiben mesés kincsek várnak, és vérszomjas szörnyek lesnek ránk, kalózok törnek életünkre, hajónk megsérül – de nincs megállás, mélyebbre kell mennünk, mind mélyebbre... A Wee Need To Go Deeper a Greenlighton várja a szavazatokat, szerintem érdemes adni neki egy esélyt.

Harctesók

http://battlebrothersgame.com/

Első ránézésre akár legyinthetnénk is a hamburgi, négyfős Overhype Studios játékára, mondván, hogy ez egy sima taktikai-stratégiai játék – de kár elhamarkodott következtetéseket levonni! A **Battle Brothers** gerincét valóban a körökre osztott harc adja (szóval olyasmit tessék elképzelni, mint egy X-COM, csak középkori fegyverekkel), ám a srácok mindezt egy RPG-vel megfűszerezett sztoriba burkolják. Igaz, erről még semmit nem tudunk, az azonban már tény, hogy maga a harcrendszer igencsak robusztus, ahogy arról ti is megbizonyosodhattok, hiszen ennek demója letölthető a hivatalos honlapról. Tutorial viszont nincs, úgyhogy csak a műfajt kedvelők tegyenek vele egy próbát, nekik viszont mindenképp ajánlom, mert egy meglepően jól összerakott csomagról van szó, amelyben jó taktikai érzékkel és okos döntésekkel a legreménytelenebb szituációban is felülkerekedhetünk. Ráadásul a cucc még jól is néz ki, a táblajátékszerű megvalósítás szerintem telitalálat.

Meghalsz. Már megint.

https://www.indiegogo.com/projects/perish

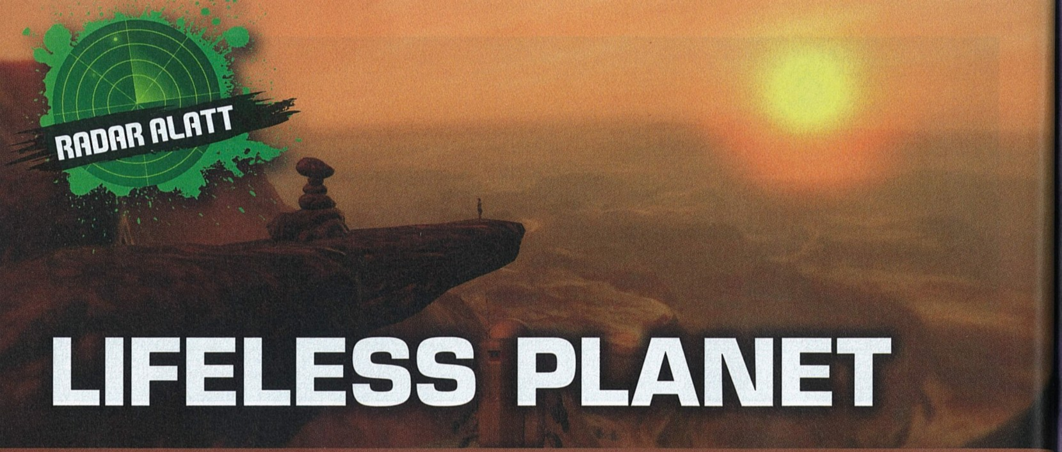
Van a játékosoknak az a rétege, amely egész jól tűri, hogy karaktere újra és újra semmivé lesz, ő pedig kezdheti elölről az egész szenvedést – újra és újra. Nos, Anthony Richard játéka nekik szól, hiszen a derék ausztrál koma azt ígéri, hogy a **Perish** a Dark Souls harcrendszerét oltja bele a Spelunky mechanizmusába. Szóval egy olyan akciócímre kell felkészülnünk, amelyben a pályák véletlenszerűen épülnek fel (bár vannak fix elemek is, és ha valaki a kétségbeesés és düh ködén át felismeri az ismétlődő mintákat, új területeket és egyedi tárgyakat fedezhet fel), és ahol pusztán annyi a feladatunk, hogy az általunk kiválasztott kasztú harcossal legyőzzük ellenfeleinket, amit csakis okos manőverezéssel, kitéréssel, blokkolással tudunk teljesíteni – ha pedig elbukunk, nincs tovább, game over, ennyi volt. És bár egy teljes végigjátszás alig egy órát emészt fel, Anthony barátunk szerint csak kevesen fogják meglátni a vége főcímet ilyen hamar... A Perish ráadásul eszméletlenül hangulatos is, a művészi dizájn egészen bámulatos – nem csoda, hogy az Indiegogo kampány mindent vitt; mikor e sorokat írom, még 11 nap van hátra a gyűjtésből, és az 1500 dolláros határt már 276%-kal túlteljesítették az adakozók, 4141 zöldhasút dobva össze. Most már csak meg kell várnunk, míg elkészül a játék, és mehetünk is meghalni. Újra és újra...

Kaptain Brawe újra begyújtja a rakétákat

http://www.kaptainbrawe2.com/

A 2011 elején megjelent **Kaptain Brawe: A Brawe New World** egy jópofa, kellemes stílusú, old school kalandjáték volt, amely bár nem változtatta meg a világot, a műfaj kedvelőinek mindenképp megért egy végigjátszást. Nos, a zágrábi Cateia Games úgy döntött, hogy ad még egy esélyt az űrkapitánynak, ráadásul ezúttal még biztosabbra mennek: egyrészt teljes szinkront kap a Space Travesty alcímű folytatás, másrészt a fedélzetre rángatták a jó Steve Ince bátyót, aki ugye olyan címek fölött bábáskodott, mint a Broken Sword vagy a So Blonde. A kézzel rajzolt, 2D-s grafikai stílus is megmaradt, szóval mi baj történhetne – hát például az, hogy a Kickstarter kampány nem durran be, mert egyelőre, bár még e sorok bepötyögésekor 23 nap van hátra, a kért 150 ezer dollárból csak alig 22 ezret sikerült összeszedni. Reméljük, beindul az adakozókedv, mert mindenképp megérdemelné még egy dobást a vén űrtengeri medve...

MEGJELENT A REMEK THE LAST DOOR HORRORKALAND COLLECTOR'S EDITION KIADÁSA A STEAMEN, 10 EURÓÉRT.



LIFELESS PLANET

[ÍRTA LOR] **Érintetlennek hitt bolygón sétálgatni már önmagában izgalmas élmény, az pedig csak hab a tortán, ha az ember egy szovjet laboratóriumra is bukkan a semmi közepén. Ezek után nem csoda, ha felmerül annak a gondolata, hogy esetleg konspiráció áldozatává váltunk.**

Sci-fi rajongóként gyakran fogalmazódnak meg bennem a kérdések, hogy vajon mit tartogathat a világűr, valóban egyedüli intelligens fajként rontjuk-e a levegőt az univerzumban, és ehhez hasonló közhelyes dolgok. Ezért is örvendeztet meg, amikor a játékfejlesztők saját gondolataikat öntik egy kicsit egyedibb játékba, méghozzá olyanba, ami a The Dig és az ICO ihletett. A főhős természetesen egy asztronauta, aki a lakatlannak hitt bolygón emberi jelenlétre utaló nyomokat fedez fel, amit a megfelelő mértékű szkepticizmussal tud csak feldolgozni, egészen addig, míg fel nem tűnik egy titokzatos nő, figyelmeztetve hősünket, hogy veszély leselkedik rá. A történet írásakor Board azzal a gondolattal játszott

A játék fejlesztése annyira jól haladt, hogy a megjelenést is előrehozták: mire ezt olvassátok, már megvásárolható!

nemcsak ígéretesen néz ki, de bátran csavar is egyet a klisés sztorikon. A projekt már csak azért is személyes, mert a Stage 2 Studio egyetlen embert takar, az ötvenes évek sci-fijein nevelkedett David Boardot. Board az indie fejlesztőktől nem meglepő módon Kickstarter-kampány keretében gyűjtött össze elég pénzt ahhoz még 2011-ben, hogy elmesélhesse saját történetét. A Lifeless Planet az ő évek alatt felhalmozódott vízióiból, inspirációiból, és tapasztalataiból táplálkozik.

REJTÉLYES RUSZKIK NYOMÁBAN

A Lifeless Planet műfajilag egy akció-kaland játék lesz, amit az Out of This World, el, hogy mi lenne, ha nem az idegenek okoznák a legnagyobb meglepetést a világűrben, hanem az emberek. És mi lenne, ha ezt az egészet a hidegháborúban roppant népszerű összeesküvés-elméletek fűtenék? Ahhoz, hogy ez a furcsa keverék működjön, furcsa megoldások is kellenek, így a Lifeless Planet történetét írott szövegek helyett a képek, a zörejek és a zene hármasa igyekszik elmesélni, valahogy úgy, mint a Limbóban. Ugyan találunk a bolygón pár írásos feljegyzést, de ezek szerepe nem lesz számottevő, annyira hangsúlyos, mint mondjuk a BioShockban – a látvány, az ismeretlen, mégis ismerős táj viszont annál inkább.

ADATOK

KIADÓ
KISS ltd

FEJLESZTŐ
Stage 2 Studios

MŰFAJ
kalandjáték

MEGJELENÉS
2014. 06. 06.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
98%

STÍLUSMINTA

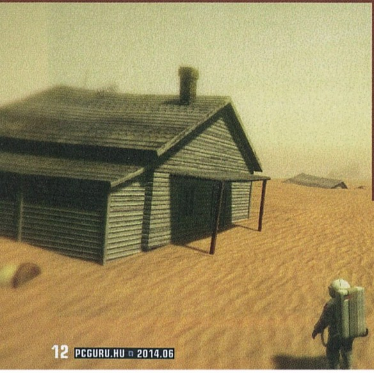
The Dig
1995 (LUCASARTS)

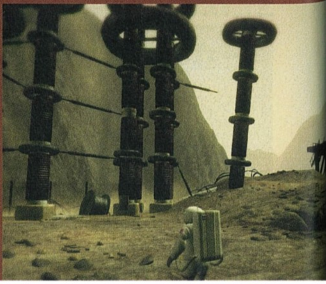
Limbo
2010 (PLAYDEAD)

HÁROM, KETTŐ, EGY...

Board maga is tisztában van azzal, hogy egyedülálló, független fejlesztőként híján van olyan technológiáknak, amelyekkel a nagyobb stúdiók rendelkeznek. A Lifeless Planet trailerén is látszik, hogy látvány terén ugyan nem tudja felvenni a versenyt a legmodernebb motorokkal, de így is megkapóan egyedi kinézettel rendelkezik. Az élénk színekbe burkolt környezet felfedezésért kiált, amibe nem nehéz első látásra beleszeretni. A fejlesztő ehhez a Blender nevű programot használta, és három éven keresztül dokumentálta fejlesztői blogjában csemetéje felnövését. A végeredményt nemsokára láthatjuk, idén júniusban kerül sor a nagy startra, szóval érdemes izzítani a szkafandereket, és kilövésre kész állapotban figyelni a Steam áruházát. A Lifeless Planet a sci-fi rajongóknak kihagyhatatlan darab lesz a nyáron – na meg azoknak, akik mindig is tudták, hogy a holdra szállás kamu volt, és a szovjetek már rég meghódították a Marsot!

A kezdetlegesnek tűnő grafika valójában több, mint funkcionális. Tökéletesen visszaadja a szinte teljesen lakatlan és barátságtalan bolygó kietlenségét, kontrasztba állítva azt az emberi építményekkel.





RADAR ALATT

HACK 'N' SLASH

[ÍRTA KREDENC] **Tim Schafer csapata megint előállt valami egészen sajátos játékkal, melynek esetében nem bűn, ha átírod a program kódját, sőt, anélkül nem is boldogulsz – avagy a „hack and slash", amiben a szavakat szó szerint kell érteni...**

A Double Fine neve már sokunk számára egyet jelent a különös, egyedi, nehezen besorolható, de minden elemében zseniális játékokkal. A szóban forgó, a 2012-es Amnesia Fortnight ötletelésen zöld utat kapott, és immár a Steam korai hozzáférés programjában is elérhető alkotásukra mindezen jelzők ráaggathatók, megint és újra.

EGY ELF HACKER LEGENDÁJA

A játék első ránézésre egy klasszikus, felülnézetes akció/kaland, amely ráadásul zavarba ejtően hajaz a Legend of Zeldára. Itt is egy kis elfet terelgetünk, hogy legyakjunk sok szörnyet, és meggátoljuk, hogy a főgonosz végrehajtsa ördögi tervét. Ám a „hogyan" már sokkal izgalmasabb: hűséges kardunk ugyanis egy USB-kulcs, a játékban szereplő tárgyak és lények jelentős része pedig rendelkezik egy USB-porttal, így ha megcsapjuk őket, olyan dolog történik, amelyet nem sok játékban láthattunk eddig. Ahelyett ugyanis, hogy széttörnének vagy meghalnának, megjelenik egy ablak, amelyben az adott objektum különféle paramétereit láthatjuk, és ezeket át is írhatjuk, azaz a címben szereplő „hack" nemcsak hentelést jelent, hanem vérbeli hackelést is.

És ez bizony szó szerint értendő, hiszen e konzolon keresztül valóban a játék kódsorait írhatjuk át (az ötletgazda és a tervező egyébként a csapat vezető programozója, Brandon Dillon), olyan szinten, hogy akár magába is dőlhet az egész. Épp ezért a Hack and Slash sokkal inkább egy puzzle-játék, lévén szinte minden lépésünknél elénk kerül valami akadály, feladvány, amit csak így tudunk leküzdeni és megoldani. Egy madár támad rád? Írd át az életerejét nullára, állítsd át a sebzését zéróra, ellenséges magatartását változtasd barátivá – mindegyikkel eléred a kívánt hatást. A sztori bizonyos pontján ráadásul még egy olyan kalapot is kapunk, amelyet felhúzva láthatóvá válnak a kód azon részletei, amelyek egyébként rejtve vannak a játékos előtt, így tárhatunk fel mozgó platformokat, vagy jeleníthetjük meg az őrök látómezejét. Kalandunk során különféle kincseket is találhatunk (Sokoban-szerű kótologatással védett ládákban), melyekkel szintén módosíthatjuk a játékot, például lelassítva / felgyorsítva a program belső óráját, vagy akár az egekbe tekerve hősünk életerejét.

ADATOK

KIADÓ
Double Fine

FEJLESZTŐ
Double Fine

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2014. 05. 06. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

Scribblenauts
2009 (WB GAMES)

NEM KÖZÉPISKOLÁS FOKON

A fentiekkel pedig csak a felszínt karcolgattam, hiszen a H&S valóban szabadon engedi a játékost, hogy azt tegyen a játék világával, amit csak akar, mindeközben pedig szinte észrevétlenül vezeti be őt a programozás elemi iskolájába. Hozzáteszem, mindezt nem szájba rágósan teszi, nincsenek oktatószövegek, a mechanizmus a „trial and error" alapelvére épül: megváltoztatsz egy paramétert, megnézed, mi történik, levonod a helyes következtetést, és megoldod a problémát. Ráadásul a cucc még jól is néz ki, szemnek és fülnek egyaránt kellemes, bár ugye ezt is megszokhattuk már a Double Fine-tól. Nagyon úgy tűnik tehát, hogy Schaferék egy újabb kis gyöngyszemet tesznek le az asztalra, már csak az a kérdés, hogy mikor – de erre sajnos egyelőre nem tudjuk a választ. Bárcsak meghackelhetnénk az univerzum belső óráját is...

A progamozás sokaknak vállalhatatlanul nagy kihívás, de ebben a formában már egyáltalán nem tűnik olyan vészesnek a dolog!

Bár a játék látványvilágát eleinte szokni kell, a rajzfilmes stílus idővel az ember szívéhez nő, főleg, miután kiderül, pontosan mi is lapul alatta.

Counter-Strike
Túl a 15. éven

[ÍRTA WILSON] Ha egy játék még a kiadását követő 15. évben is rendelkezik aktív játékosokkal, ráadásul ha összlétszámuk nagyobb, mint ahányan a legfrissebb címeket, például a Watch Dogsot és az Arma 3-at nyüstölik, az jelent valamit – például azt, hogy játéktörténelmi mérföldkőről van szó, amely legalább annyira élvezetes ma, mint a kiadásakor. 15 éves a Counter-Strike, minden idők egyik legsikeresebb modja, amely egy teljesen új műfajt teremtett.

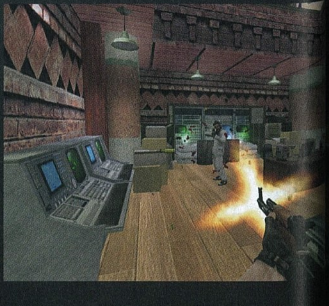
A hogy minden jó történet, ez is egy ambiciózus fiatallal, egy jó ötlettel, és tökéletes időzítéssel kezdődött. Főhősünket ezúttal Minh „Gooseman" Le-nek hívják: a vietnami származású kanadai diák 1996-ban csöppent a videojáték-készítés akkor még meglehetősen misztikus világába, mint garázsfejlesztő. A fiatalembert csupán egy cél vezérelte: olyan játékot létrehozni, ahol nem szuperkatonák, rusnya idegenek, egyszemélyes világmegmentők állnak az akció közepén, hanem az akkori világ konfliktusainak meghatározó szereplői, a terroristák, és a machinációikat megakadályozni óhajtó terrorelhárítók. Le szándéka és vágya még mai szemmel nézve is érhető, 1996-ban a paletta jobbára csak olyan shooterekből állt, ahol pont a felsorolt lényeket kellett halomra lőni. Az épp születőben lévő Rainbow Six, és a későbbi Delta Force kivételével nem nagyon mert senki komolyabb témával, komolyabb hangvétellel foglalkozni, pláne jelentős pénzt belefektetni. Minh viszont nem egy hatalmas kiadó, vagy mecénással rendelkező stúdió tagja volt, csupán egy egyszerű diák, aki a szabadidejét és egy már kész játékot felhasználva próbálta megvalósítani ötleteit.

Gooseman ráadásul nem is a levegőbe beszélt, korának legsikeresebb shooterét ugyanis alapvetően formálta át. A Quake 1-es modifikáció, a Navy Seals már magán viselte a későbbi Counter-Strike elemeit: a létező fegyvereket, a headshotokat kezelő sérülési modellt, a villanógránátok használatát. Habár a koncepció ennek szellemi örökösében, az Action Quake 2-ben élt tovább, és jelentős fejlesztéseket hozott – létező helyszínekről modellezett pályákat, körökre osztott játékmódot, realisztikusabb sérülésmodellt –, de a Quake 2 korlátai nem tették lehetővé, hogy elkészüljön az a játék, amire Le mindig is vágyott. Valami más kellett, valami egyszerűbb, amit nem kellett az alapoktól átírni, átformálni, ami sokkal közelebb állt a valósághoz, mint a Quake sci-fi világa és a hozzá felépített rendszer. És akkor eljött 1998, vele együtt pedig az, ami egyszer és mindenkorra újraírta a videojátékok történetét: megjelent a Half-Life.

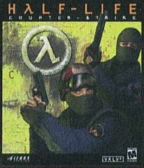
COUNTER-STRIKE

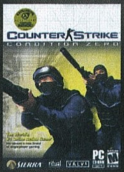
Első blikkre talán nem érteni, mitől realisztikusabb a Half-Life, mikor az ellenfelek pont hogy űrlények, és Gordon Freeman, a névtelen főhős többek között lézerfegyverrel aprítja őket, de ha a Quake mellé állítjuk, máris látható, hogy a Black Mesa kutatóbázis, mint helyszín, illetve az arzenál jelentős része is a realizmus jegyében fogant. Így már látható, miért döntött Gooseman a Half-Life mellett. És persze az sem volt elhanyagolható tényező, hogy ezt a motort nem kellett az alapoktól újraírni, hogy kezelni tudja a rendes sérülésmodellt és az ezekért felelős fegyvereket.

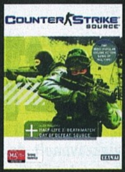
A Global Offensive startja meglehetősen rögös volt, az 1.6-os keménymag a Source-hoz hasonlóan ezt is teljesen elutasította, de másfél évvel a kiadása után mára végre elfogadott játék lett.



COUNTER-STRIKE LELTÁR

2000

Counter-Strike

2004

Counter-Strike: Condition Zero

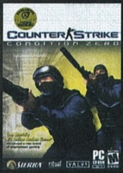
2004

Counter-Strike: Source

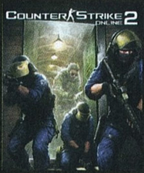
2005

Counter-Strike: NEO

2008

Counter-Strike Online

2012

Counter-Strike: Global Offensive

2013

Counter-Strike Online 2

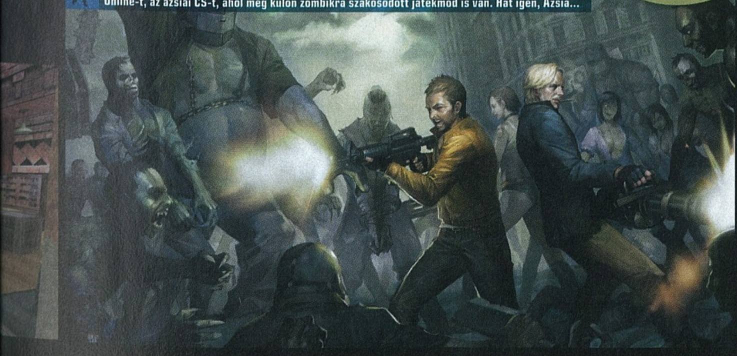
Le nagy szerencséje az volt, hogy az Action Quake 2-vel nem csak hírnevet, de egy hű társat is szerzett maga mellé: a kezdetben csak az AQ weboldalát gondozó Jess Cliffe személyében megtalálta azt a fickót, aki tudásával és lelkesedésével hatalmas löketet adott a Half-Life modjának. Több száz órányi munkájukat, hihetetlen erőfeszítésüket tulajdonképpen már az első másodpercben honorálta a közösség: mikor 1999. június 19-én megjelent a Counter-Strike bétájának első változata, akkora visszhangra talált, mint még soha. Két hét leforgása alatt több ezren találtak rá, és valóságos kultusz épült köré: az épp formálódó internetes közönség fórumokon lelkesedett érte, a játékosok pedig személyesen, élménybeszámolókat mesélve terjesztették a hírét az ismerőseik között.

Pedig a kezdeti tartalom bőségesnek nem volt nevezhető, csupán négy térképet tartalmazott (Prison, Mansion, Siege, Weapondepot), és csak egy játékmódot, a túszmentést, de a hangvétel, a helyszínek és a fegyverek annyira mások voltak a kor multiplayer játékaihoz képest, hogy egyszerűen muszáj volt kipróbálni. Goosemanék pedig nem voltak hálátlanok: bár ekkor a fogalom még nem létezett, tulajdonképpen a Counter-Strike volt minden idők egyik első Early Access (korai hozzáférésű) játéka, hiszen az újabb és újabb bétaváltozatok folyamatosan, hullámokban érkeztek, új funkciókkal és tartalommal erősítve meg a vázat. A 3.0-s bétában bevezetésre került a kevlárpáncél és a sisak kombinációja (valamint megjelent a kés), a 4.0-val megszületett az ikonikussá váló Defuse játékmód és minden idők legnépszerűbb térképe, a CS nevével egybeforrt Dust. Utóbbi különlegességét az adta, hogy a Counter-Strike fejlesztésébe maguk a rajongók is bedolgoztak: ez a térkép is egy aktív CS-játékos, egy bizonyos Dave Johnston műve, aki 16 évesen (!) álmodta meg a játék történetének legnépszerűbb mapjét.

A VALVE-JÁTÉKOK LEGENDÁSAN JÓ MODTÁMOGATÁSA TÖBB JÁTÉKTÖRTÉNELMI MÉRFÖLDKÖVET IS SZÜLT.

Gondoltad volna, hogy a Counter-Strike a játéktermekben is feltűnt? Természetesen egy japán masináról van szó, a 2005-ös Counter-Strike: Neóról, amely csak nyomokban hasonlít a CS-re, hiszen futurisztikus, sci-fi környezetű témaválasztása teljesen idegen a Counter-Strike világától. Ezért is furcsa, hogy a fegyverek terén miért ragaszkodtak mégis a Source-ban látottakhoz.

Ha nem tudod, mit keres itt ez a kép, akkor minden bizonnyal nem ismered a Counter-Strike Online-t, az ázsiai CS-t, ahol még külön zombikra szakosodott játékmód is van. Hát igen, Ázsia...



A CS fejlesztésének persze voltak olyan állomásai, melyek nem sikerültek túl jól. Ezek közül is kiemelkedik a 7.0-s frissítés és annak de_jeepathon2000 nevű pályája, amit a játék első vezethető járművét kínálta. Mi volt vele a baj? Gyakorlatilag minden; nem lehetett gyorsítani, a kanyarodásról álmodni sem lehetett, a játékosok és a tákolmány mozgását pedig egyszerűen nem sikerült összehangolni. Jármű azóta se szerepelt a CS-ben, és értjük is, hogy miért...

A CS népszerűségét ez persze nem törte meg, sőt, már a béta is többek között rettentő vicces, a publikálásakor

FOLYTATÁS A 17. OLDALON >>>

KODIAK INTERJÚ

Balázs „Kodiak" Török egy olyan név Counter-Strike körökben, akit nem csak itthon, de akár külföldön se kell bemutatni senkinek: a nick valóságos fogalommá vált, és nem véletlenül. Kodiak mind a mai napig Magyarország legsikeresebb, legismertebb és legnépszerűbb CS-játékosa, aki az ezredforduló után megmutatta, hogy innen, Kelet-Európa kapujából is lehet valakiből profi játékos, ha eléggé kitartó, és ha megvan hozzá a tudása. Neki megvolt, és meg is van, hiszen a nemzetközi porondon is megmérettette magát, legendás csapatoknak volt oszlopos tagja, és meghatározó szereplőjévé vált az 1.6-os versenyszférának, majd a Source-os küzdelmeknek. Az ezredforduló második felében azonban visszavonult, és egészen mostanáig távol tartotta magát a CS-től – ám a Global Offensive hívószavának ő se tudott ellenállni. Jelenleg megint aktívan játszik, ráadásul a meccseit streameli is: a Facebook-oldalán (https://www.facebook.com/KODIAK.csgo) és a Twitch-csatornáján (http://www.twitch.tv/kodiak _ official) napra pontosan követhető, épp mi történik az élő legendával, aki volt olyan kedves, hogy válaszoljon pár kérdésünkre.

A kérdés, amit már egymillióan feltettek neked: hogyan kezdődött ez az egész CS-imádatod?

1999 telén mutatta meg öcsém a játékot. Elkezdtem játszani egyedül, publik szervereken, de hamar megtetszett, hogy itt csapatjátékot kell játszani, nem elég csak lövöldözni a másikra. Nemsokára bekerültem egy klánba, és onnantól nem volt megállás. Taktikákat terveztünk, megbeszéléseket tartottunk, együtt fejlődtünk, versenyekre jártunk, és 2001-ben már a koreai világbajnokságon voltunk.

Mit tartasz a CS-s pályafutásod csúcsának, és mi volt a mélypont?

A pályafutásom csúcsa kétségtelenül az Európa-bajnoki 4. hely volt 2006-ban, és az azt megelőző WCG, ahol a legjobb nyolc közé jutottunk a világbajnokságon, Szingapúrban. A mélypont 2005 közepén következett be. Akkor történt meg az a kellemetlen eset, hogy kiszavaztak a saját csapatomból, a FoP-ból, majd a team, amit összeraktam, totális kudarcot vallott a versenyeken. Ezután hagytam ott végleg az 1.6-ot és tértem át Source-ra.

Jó pár éve letetted a játékot. Mi történt? Miért döntöttél így?

Több dolog is közrejátszott ebben. Először is, a saját lábamra kellett állnom anyagilag, és elkezdtem dolgozni. Sajnos mivel az eSportban a játékosok számára nem volt pénz Magyarországon, valami rendes állás után kellett nézni, munka mellett pedig nem lehet olyan komolyan készülni, hogy az ember nemzetközi szinten labdába rúghasson. Másodszor pedig az összes nagyobb verseny 2006-tól visszatért a Source helyett a nagyobb játékosbázisú 1.6-ra. Az Ancients klán így szép lassan feloszlott, feledésbe merült.

A közelmúltban újrakezdted, ráadásul streameled is a meccseidet. Mi változott, hogyhogy újra CS-zel?

Rengeteg dolog változott, amíg nem követtem az eSport és a CS történéseit. Igazából még én is csak most kezdem felfedezni, hogy épp mi a helyzet. Az első és legnagyobb változás, hogy a közösségi média szerepe nagyon felerősödött. Amikor én játszottam, a Facebook még a kanyarban sem volt (főleg Magyarországon), a videóim sem a YouTube-on terjedtek, mert akadt, ami tíz percnél hosszabb volt, így csak darabokban lehetett volna felrakni, vagy a zenéket tiltották le alatta szerzői jogokra hivatkozva. Ma már sokkal könnyebb eljutni a rajongókhoz, van blogom, Facebook-oldalam, Twitch-, YouTube- és Indavideo-csatornám is, ahol lehet követni a meccseimet. Mindemellett a CS:GO népszerűsége folyamatosan nő, ami nem kis részben köszönhető annak, hogy a nagy versenyek 1.6-ról átálltak CS:GO-ra, ami bevonzza a híres játékosokat és ezzel együtt persze a rajongótáborukat is. De nem ez az egyetlen dolog, ami népszerűvé teszi a GO-t. A fegyver-skinek és a piactér bevezetése elképesztően megdobta az érdeklődést a játék iránt. Akárhogy is nézem (nem mintha ez valami újdonság lenne, mert sok játékban van jelen hasonló dolog) ez zseniális húzás volt a Valve-tól.

Mi a véleményed a Global Offensive-ről? Miben más, miben jobb vagy rosszabb, mint a többi epizód, és ha listába kellene rakni őket, hova sorolnád a GO-t?

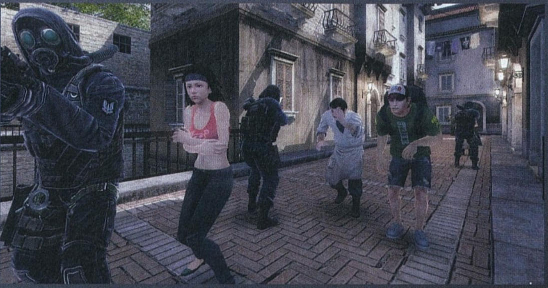
A CS különböző verzióit én nem rangsorolnám. Szerintem egyik sem jobb, mint a másik, mindegyik egyedi és mindegyik egy korszak technológiáját tükrözi. A GO most újdonság és ez tetszik nekem. Kicsit mások a pályák, rengeteg új fegyver van (amik ráadásul használhatók is), a gránátok is másképp működnek, ráadásul új gránátfajták is megjelentek. Mindez azt jelenti, hogy újra meg kell tanulni játszani a játékkal, hogy hogyan kell lőni, milyen taktikákat lehet használni, hogyan kell dobni a gránátokat. Szerintem ez nagyon érdekes, én ezt élveztem akkor is, amikor elkezdtem Source-ozni. Kifejezetten jó ötlet a matchmaking opció is, amikor 5-5 elleni meccseket lehet játszani akár teljesen ismeretlenekkel is, így nem kell, hogy az embernek csapata legyen. Lehetséges gyakorlómeccseket játszani, versenykörülményeket imitálva, ami sokkal izgalmasabb, mint egy egyszerű publik hirig. Furcsa módon én már 2005-ben azt hittem, hogy mindenki, aki 1.6-ozott, Source-ra fog átterni, de ez valami miatt nem történt meg, csak most, a CS:GO megjelenésével. Nagyon kíváncsi lennék, mi van ennek a hátterében.

Mit szólsz ahhoz, hogy ismét hatalmas népszerűségnek örvend a CS? Pár tízezer játékos helyett most már tényleg százezrek játszanak vele a skinek bevezetése óta, és a bajnokságok is nagyon felpörögtek.

Én nagyon örülök ennek, meg az is szimpatikus, hogy a fejlesztők komoly hangsúlyt fektetnek a játék profiknak szóló részére. Gondolok itt arra, hogy már amikor belépsz a játékba, rögtön látod az e heti meccseket, ki játszik kivel, könnyű ezeket követni, sőt még jutalmat is kapnak a nézők. Külön szimpatikus az is, hogy az eSport ládákból befolyó bevételeit versenyek díjazására költik. Mindez reményt ad arra, hogy talán Magyarországon is fellendüljön az eSport, és hogy találjunk a csapatunknak szponzort.

Tervezel visszatérni a profik közé? A streamed alapján a tudással, teljesítménnyel továbbra sincs semmi gond. :)

Egyelőre nem tervezek semmit, amennyi szabadidőnk van az Ancients csapat tagjaival, azt gyakorlásra, felkészülésre költjük, rágyúrva egy esetleges magyar versenyre, aztán meglátjuk, mi lesz belőle. Nagyon sokat kellene még gyakorolnom nekem is, messze nem vagyok azon a szinten, ahol voltam, de ez érthető is hét év kihagyás után. De a streamelés erre is jó dolog, így lehet követni, hogy hogyan fejlődik az ember, én is vissza tudom nézni a pár hónapos meccseimet, a csúcspontokat, hogy lássam, honnan indultam, hol hibáztam, és hogyan javulhatnék. ■



is legendásnak mondható képregényt, rengeteg blogot és rajongói oldalt szült. A modra ekkor már a Valve is felfigyelt, amely a szárnya alá vette a projektet, külsős támogatóként próbálva professzionális irányba terelni a fejlesztést. Két verzióval korábban, a 0.5-ös mérföldkőnél egy külsős stúdió, a Valve által beajánlott Barking Dog Studios is csatlakozott a fejlesztéshez, mert a CS és vele együtt Le célja megváltozott: modból teljes értékű, a saját lábán is megálló játékot szeretett volna faragni, ehhez pedig segítség kellett. A Barking Dog nem számított kezdőnek, alapítói a Radical Entertainmentből váltak ki, 1999-ben ők követték el a Homeworld fantasztikus, több díjat is bezsebelt kiegészítőjét. Bár a Barking Dog és a CS kapcsolatára ma már kevesen emlékeznek, nélkülük lehet, hogy soha se tudott volna a garázsfejlesztés státuszából kitörni a játék. Tehetségükre egy már akkoriban is fontos istálló, a Rockstar Games is felfigyelt, amely 2002 augusztusában felvásárolta a stúdiót, azóta pedig Rockstar Vancouverként ismertek (a Max Payne 3 fejlesztését is ők vezették, bár a teljes történethez hozzátartozik, hogy Valve-vel összerúgták a port, és csináltak egy saját, botrányosan rossz CS-klónt).

A CS-láz pedig akkor érte el a tetőfokát, mikor 2000 őszén felkerült a netre a „végleges", 1.0-s változat – már amennyire véglegesnek nevezhető egy olyan játék, amely garantáltan rengeteg frissítésnek és bővítésnek nézett elébe. A CS a modern videojátékok megkerülhetetlen, történelmi jelentőségű mérföldkövévé vált, amely hozzájárult ahhoz is, hogy megszilárduljon az eSport helyzete, és világszerte elismert, később nézők és játékosok százezreit megmozgató mozgalommá váljon.

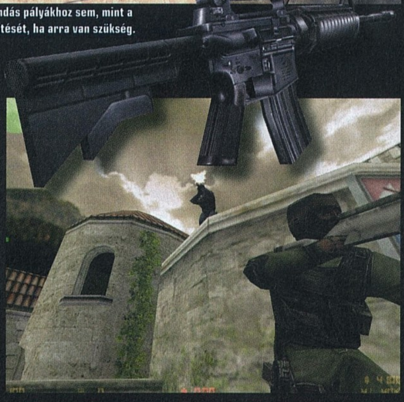
A Counter-Strike azonban ezen a ponton formálódott át üzletté: a Valve után a

A Valve nem fél hozzányúlni még az olyan legendás pályákhoz sem, mint a képen is látható Mirage, átalakítva azok felépítését, ha arra van szükség.

Sierra is felkarolta, amely dobozos formában is piacra dobta. Ekkor született meg a legendás német változat, ahol nem csak a vér tűnt el, de a lelőtt emberek sem haltak meg, hanem kezüket a tarkójukra kulcsolva, arccal a földnek fekve várták a következő kör kezdetét. A dobozos kiadás hatalmas sikere, a letölthető változat rekordokat döntögető népszerűsége után csak idő kérdése volt, hogy a Valve hivatalosan is ajánlatot tegyen a párosnak, és a Counter-Strike, na meg fejlesztői hivatalosan is csatlakozzanak a Valve-családhoz. Le és a Valve szeme ekkor azonban már a következő nagy projekten volt, ami még nevet sem kapott, és végül a sors is úgy hozta, hogy egy teljesen más játék előzte meg...

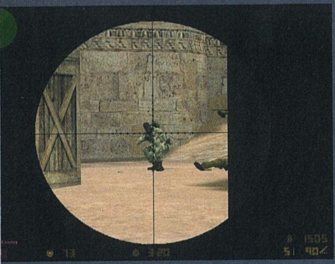
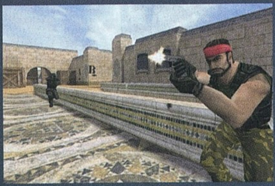
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Az ezredforduló beköszönte, az Unreal Tournament-sorozat feltűnése, na meg



A RAJONGÓI FOLYTATÁS

Az 1.6-rajongók elégedetlenségét mi sem példázza jobban (azon túl, hogy még mindig inkább azzal játszanak) mint a CSPromod létezése. A széles közönség által nem ismert, teljesen ingyenes modifikáció a Source motor alá tolta be az 1.6-os CS sarkalatos elemeit: a fegyverek visszarúgásának és szórásának mértékét, a karakterek mozgássebességét. Bár maga a kezdeményezés nem nevezhető hülyeségnek, de igazán népszerűvé sosem vált, okafogyottá a Global Offensive kiadását követően viszont annál inkább – az utolsó frissítés 2012 szeptemberében jelent meg hozzá, és nem úgy tűnik, hogy a közeljövőben bárki is hozzányúlna.

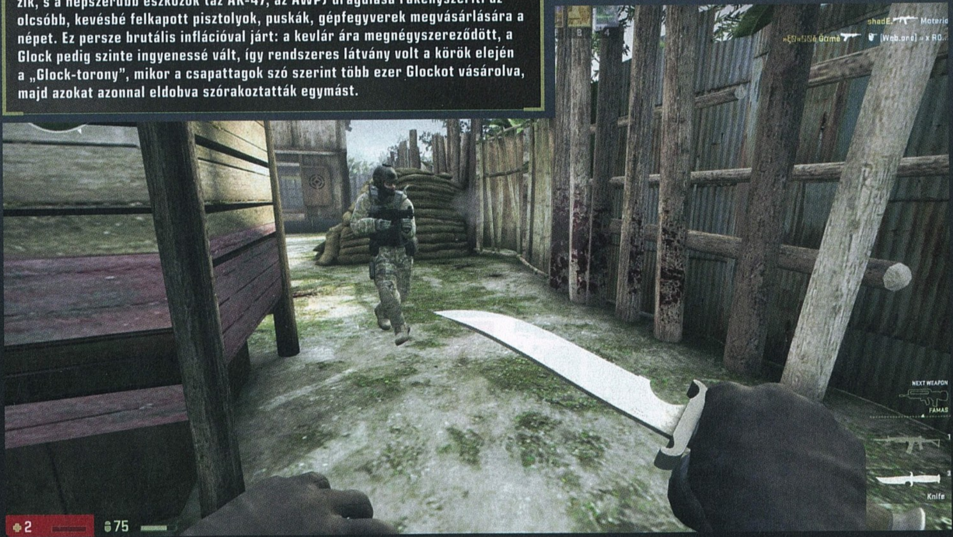



a Quake 3 kiadása után már mindenki számára egyértelmű volt, hogy hiába az ütős játékmenet, technológiai szempontból a CS elmaradt a kortársaitól. A probléma megoldásához kézenfekvőnek tűnt egy motorcsere, ám a Valve ekkor még nyakig elmerült a Half-Life 2 tervezésében, az azt meghajtó Source pedig még a kanyarban sem volt, így döntés született: kell egy új Counter-Strike, de annak házon kívül kell megszületnie. A Condition Zero címre keresztelt játékot a 2001-es E3-on jelentették be, de már a leleplezését követő hónapokban gond adódott vele. A fejlesztést végző Rogue Entertainment vezető producere a Sonyhoz igazolt, a stúdió szétesett, így a CZ kulcsait a Valve kénytelen volt másnak átadni. Pont kapóra jött a Half-Life kiegészítőkkel már bizonyított Gearbox Software, különösen az általuk megálmodott Blue Shift, amely jelentősen feljavított látványvilággal, kidolgozottabb karaktermodelljeivel modernebb köntösbe öltöztette a Half-Life-ot.

A Gearbox egyértelműen úttörő volt, mind a technológiai fejlesztéseket, mind a játékmenetet illető ötletek terén: az ő CZ-verziójukban tűnt fel a később a Global Offensive-ben visszahozott Molotov-koktél, de könnygázzal és rakétavetővel is próbálkoztak. Hiába azonban a rengeteg remek ötlet, a határidőkkel nem boldogultak, így 2002-re a Valve-nek elege lett a késlekedésből, és a projektet áttolták a SiN-nel bizonyított Ritual Entertainmentnek. Ez nem bizonyult a legjobb döntésnek, a Ritual érthetetlen okból a Half-Life mesterséges

DINAMIKUS GAZDASÁG

A 2006. októberi Source-frissítés a CS-történetének egyik legvitatottabb és legkevésbé használt funkcióját is elhozta. A Dynamic Weapon Pricing, azaz a dinamikus fegyverárazás egy, a szervertulajdonosok által szabadon bekapcsolható lehetőség volt, mely azt szorgalmazta volna, hogy a teljes fegyverarzenál használatban legyen, és ne csak az az egy-két kedvenc, amit a játékosok többsége használt. Ezt úgy kívánták elérni, hogy a fegyverek ára hétről hétre változik, s a népszerűbb eszközök (az AK-47, az AWP) drágulása rákényszeríti az olcsóbb, kevésbé felkapott pisztolyok, puskák, gépfegyverek megvásárlására a népet. Ez persze brutális inflációval járt: a kevlár ára megnégyszereződött, a Glock pedig szinte ingyenessé vált, így rendszeres látvány volt a körök elején a „Glock-torony", mikor a csapattagok szó szerint több ezer Glockot vásárolva, majd azokat azonnal eldobva szórakoztatták egymást.



ÁZSIAI FURCSASÁGOK

A nyugat már megszokhatta, hogy ha Ázsiába, azon belül is Japánba vagy Dél-Koreába látogat, furcsaságokkal fogja szembetalálni magát – de az, amit ott Counter-Strike-ként ismernek, köszönőviszonyban sincs azzal, amit a világ maradék felén jelent a név. Az talán nem meglepő, hogy a CS arrafelé egy százszázalékosan online, perzisztens fejlődéssel, MMO-szerű felépítéssel rendelkező játék, az viszont már döbbenetes, hogy mennyire eltérő tartalommal bír. A leginkább Kínában és Koreában népszerű, már a második epizódnál járó Counter-Strike Online-ban például van olyan játékmód, ahol ha valaki 3000 pontnyi sebzést visz be az ellenfeleknek, egy hatalmas malaccá változik, de létezik külön zombimód, Mabinogi-karakterekkel és szörnyekkel telepakolt tower defense esemény, és egy gigantikus, 128 fős (!) nagyvárosi térkép is. Ráadásul a fegyvereket mikrotranzakciós alapon kell megszerezni.

Mai szemmel nézve már forradalminak számít a Global Offensive ötlete a pénzért árusított fegyverskineket illetően. Ha ezt 2013 nyarának végén nem vezeti be a Valve, a GO története talán teljesen máshogy alakult volna...

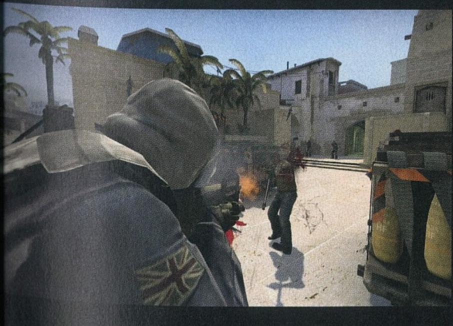
intelligenciájában látta a CS megújításának kulcsát. A húsz, nem összefüggő egyszemélyes küldetés modellje teljesen idegen volt a CS-től, és ezt a tesztverzió kiküldése után a Valve is észrevette: a közepest is alulról súroló értékelések hatására visszavonták a játék befejezését hirdető közleményeket, befejezetlennek nyilvánították a Condition Zerót, és kirúgták a Ritual Entertainmentet.

Azért, hogy mentsék a helyzetet, és ne szanálják több év munkáját, kompromisszumos megoldást választottak: a zöldfülű, később a Left 4 Deaddel legendássá váló, jelenleg az Evolve-on dolgozó Turtle Rock

kapta a megmentő szerepét. A csapat fogta a Gearbox nagy felbontású anyagait, fejlesztett egy kicsit a mesterséges intelligencián, előtérbe tolta a multiplayert, 12 pályát pedig megtartott a Ritual kampányából, így hozva létre egy hibrid Counter-

SZINTE TELJESEN BIZTOSRA VEHETŐ, HOGY 15 ÉV MÚLVA MÉG LESZNEK COUNTER-STRIKE JÁTÉKOSOK.

Strike-ot, méghozzá időben teljesítve a feladatot. A 2004. március 23-án megjelent Condition Zero persze pontosan azt hozta, amit egy ilyen viharos előélet után tudott: közepes értékeléseket, hosszútávon alacsony érdeklődést. Hiába volt szebb, mint az 1.6-os CS, rossz oldalról közelített a témához, és nemhogy tömegeket, de játékosokat is nehezen tudott maga mellé állítani. Ez persze nem is csoda: ekkor már a kanyarban volt az „igazi" folytatás, amely alig pár hónappal a CZ után piacra is került.



COUNTER-STRIKE: SOURCE

A Source kezdeti sikere három dolognak volt köszönhető. Egy: a bétája a CZ mellé járt, így a legelkötelezettebb rajongók már csak ezért is beruháztak a félresikerült kísérletbe. Kettő: tulajdonképpen ez vezette be az ekkor forradalminak számító, mind a mai napig szolgálatban lévő Source-motort, és végre felhúzta az adott kor szintjéhez a Counter-Strike-ot. Három: a Half-Life 2 megvásárlásával a Source automatikusan hozzáíródott a felhasználó Steam-fiókjához, a szolgáltatáshoz, amely alapjaiban formálta át a videojáték-fogyasztási szokásokat.

A Source pontosan az volt, ami a CZ akart volna lenni: egy rettenetesen szép, szabadon moddolható, a CS formula alapjaihoz, kultikus elemeihez – így a pályákhoz – görcsösen ragaszkodó remake, egyenesen a Valve és az eredeti CS-csapat közreműködésével. A Source ennek ellenére töréspont a Counter-Strike történetében: hiába a rengeteg látványos, a népnek kedvező fejlesztés, a kritikus tömeg, a CS-t versenyszinten űző profik nem voltak megelégedve a fegyverek működésével, a hitboxszal, a formát a funkciók elé toló hangvétellel. A két részre szakadt közönség az oka annak, hogy a Source a folyamatos támogatás, a rengeteg javítás és tartalmi bővítés ellenére sosem lett az eSport bebetonozott szereplője. Annak megmaradt az 1.6, és a Valve erőfeszítései ellenére a Source nem kapta meg az őt megillető rivaldafényt.

Ahhoz egy újabb remake, és sok-sok évnyi várakozás kellett: 2012-ben, a Global Offensive megjelenésekor, és a 2013-ban bevezetett skinrendszer kiadásakor született meg az 1.6-os CS méltó utódja, a játék, amely ha nem is tökéletesítette a CS-formulát, de elért mindent, amit a Source és a Condition Zero valaha is akart. A kizárólag a képességekre, és nem a vak szerencsére alapuló játékmenet időtlennek bizonyult: a Counter-Strike még 15 év elteltével is releváns, napjaink egyik legsikeresebb multiplayer játéka, amely az egyre magasabb összdíjazású, az interneten át milliók által nézett tornáknak hála az eSport sarokkövévé vált.

Skylanders Trap Team

[ÍRTA BATE] **A legújabb Skylanders-játék bejelentése nem okozott meglepetést senkinek, hiszen régóta köztudott, hogy idén sem maradunk folytatás nélkül, a tartalom láttán azonban már felhúztuk a szemöldökünket. Vigyázat, csapda!**

A Skylanders hallatán sokan csak legyintenek, pedig ha hiszitek, ha nem, a videojáték-ipar egyik legsikeresebb sorozatáról van szó. Az első rész megjelenése óta 175 millió játékfigura talált gazdára, és a mostanáig kiadott három epizód (Spyro's Adventure, Giants, SWAP Force) több mint kétmilliárd dollár hasznot termelt az Activision számára. Hogy mi a siker titka? Az, hogy a széria tökéletesen ötvözi a gyűjthető műanyagfigurákat a videojátékokkal, gyerekek millióit (és nem kevés felnőttet) téve megszállott rajongóvá. A Skylanders lényege, hogy az akciódús pályák csak úgy teljesíthetők, ha speciális bábukat állítunk a játék mellé csomagolt perifériára. Az erőportál nevű eszköz beolvassa a figurákat, azok megjelennek a képernyőn, aztán indulhat is a felfedezés és a csihi-puhi. A kezdőcsomagok minden esetben tartalmaznak alap hősöket, akikkel végigtolhatóak az adott epizódok, de jelenleg már több mint 80 különböző karakter szerezhető be a három Skylanders-részhez (akár több változatban is), ráadásul minden Skylander egyedi kinézettel és tulajdonságokkal rendelkezik. És minél több figurád van, a játék annál változatosabb és tartalmasabb.

JÓ MUNKÁHOZ IDŐ KELL

A Skylanders-biznisz tehát pörög, és ez többek között annak is köszönhető, hogy a játékok részről részre fejlődnek, és mindig képesek újat mutatni az elkötelezett híveknek. Nem lesz ez másképp az októberben érkező Skylanders: Trap Team esetében sem, és érezhető, hogy az Activision komolyan veszi a sorozatot, hiszen akárcsak a Call of Dutynál, itt is vetésforgóban dolgoznak a csapatok az egymást követő epizódokon. Az első két rész a Toys for Bob munkája volt, aztán a SWAP Force-nál átadták a stafétabotot a Vicarious Visions brigádjának, így lett elég idejük az idei felvonásra. A kétévnyi fejlesztés pedig meghozta a gyümölcsét, hiszen a Trap Team ismét nagyot csavar a játékmeneten.

CSAPDACSÁVÓK

A felütés már-már hagyományosnak nevezhető, hiszen ezúttal is a korábbi epizódok ikonikus főgonosza, Kaos igyekszik véget vetni Skylands békéjének. Ebben segítségére lesznek a Cloud Cracker börtönből kiszabadított speciális karakterek (lényegében a főellenfelek), akikből negyvennél is többel találkozhatunk majd a kalandjaink során. Az új fenyegetés elhárítása persze eddig nem látott Skylandereket igényel, és itt jön a képbe a Trap Team nevű kompánia, akiknek az a feladata, hogy kézre kerítsenek mindenkit, akit Kaos kiszabadított abból a bizonyos börtönből.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Toys for Bob

MŰFAJ
ügyességi

MEGJELENÉS
2014. 10. 10.

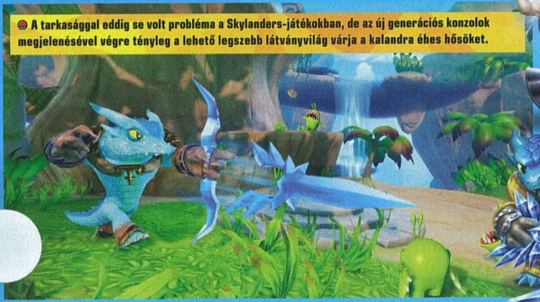
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Skylanders Giants
2012 (ACTIVISION)

Skylanders SWAP Force
2013 (ACTIVISION)

A vadiúj csapat tagjai különleges figurák, és összesen 16 készül belőlük a játék mellé. Ismertetőjegyük, hogy az átlag Skylandereknél méretesebb hősökről van szó (bár kisebbek, mint a második részben megjelent óriások), és mindegyikük rendelkezik valamilyen egyedi, traptaniumból (egy különleges, kristályszerű anyag Skylandsről) készült fegyverrel. Snap Shot (aki leginkább egy kék krokodilra emlékeztet) például egy kék íjjal és egy hozzá tartozó (nyílvesszőként is funkcionáló) pallossal indul harcba, Wallop hatalmas kristálykalapácsokkal osztja az áldást, Wild Fire pedig egy méretes vörös pajzzsal rendelkezik, és higgyétek el, egy ilyen eszközzel nem csak védekezni lehet. A speckó fegyverek ráadásul nemcsak jól mutatnak a hősök kezében, de egészen különleges támadásokat is biztosítanak a tulajdonosaik számára, így az új figurák nemcsak polcon lesznek impozáns díszek, de szinte biztos, hogy a játékban is szívesen indulunk majd velük csatába.



A tarkasággal eddig se volt probléma a Skylanders-játékokban, de az új generációs konzolok megjelenésével végre tényleg a lehető legszebb látványvilág várja a kalandra éhes hősöket.

BELEHÚZ A RIVÁLIS

Hiába kereste már magát degeszre az Activision a Skylanders-figurákkal és játékokkal, már tavaly, a Disney Infinity megjelenésekor is azt találgattuk, meddig tart a sikerszériájuk, azóta viszont a rivális bemutatta a szeptemberben érkező folytatást... és az Activisionnek minden eddiginél nehezebb dolga lesz. A Disney Infinity 2.0 ugyanis betereli a Marvel-univerzum hőseit és gonoszait a saját kis virtuális játszóterére, és ha valamire, hát erre egészen biztosan vevő lesz mindenki, 1-től 100 éves korig. Abba pedig már bele sem merünk gondolni, hogy mi fog történni, ha jövőre maximális fordulatra kapcsol a Star Wars gépezet, hiszen a Marvel világánál csak egy nagyobb és népszerűbb létezik: George Lucas sci-fi eposza, ami tényleg egy igazi, két lábon járó pénznyomda.

Körülbelül ilyen szakálla lehet annak az embernek a Nintendónál, aki annak idején elhajtotta az Activisiont, mert nem látta, hogy miként lehetne ebből igazán sikeres játékot készíteni...

IT'S A TRAP!

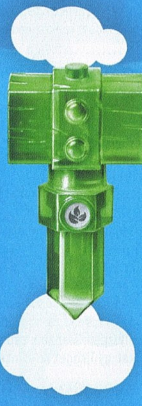
És ez még csak a kezdet, hiszen a Trap Team legnagyobb dobását nem az eddig ismeretlen Skylanderek felbukkanása jelenti. Náluk sokkal érdekesebbek a börtönből szökött ellenfelek, akikkel a játék pályáin fogunk összeakaszkodni. Bossharcok persze már korábban is voltak, ezúttal azonban nemcsak az ellenlábasok legyőzésére lesz lehetőség, de el is foghatjuk őket, méghozzá a teljesen új traptanium erőportál és néhány kristálycsapda segítségével. Igen, jól olvastátok, a Trap Team mellé egy teljesen új periféria készül (tehát a korábbi változatok nem kompatibilisek a játékkal), ami nem csak kinézetében tér el az elődöktől, de extra funkciókkal is rendelkezik: az elején található egy ketrec, illetve azon egy rés, amibe a kristálycsapdák helyezhetők. Ez utóbbiak teljesen új Skylanders-kiegészítők, és arra szolgálnak, hogy a segítségükkel „elraktározzuk" a legyőzött főellenfeleket. A csaták végén a portálba kell illeszteni a megfelelő kristályt (egy élet elementálú ellenfél csak egy élet típusú kristályba zárható be), és a legyőzött karakter bekerül a csapdába. Külön poén, hogy amíg a kiegészítő benn marad a helyén, addig a rabságban lévő egyed beszél hozzánk: könyörög, hogy engedjük el, vagy éppen kommentálja a teljesítményünket.

S hogy ez miért olyan nagy szám? Mert a bekasztlizott ellenfelek innentől bármikor visszaereszthetők a pályákra, de már mi irányíthatjuk őket, és bevethetjük az összes olyan képességüket, amit korábban ellenünk használtak. A Trap Teamben tehát nem csak vadonatúj hősök irányítására lesz lehetőség, de a megfelelő csapda használatával bármikor átválthatunk egy-egy megjavult rosszfiúra, minek köszönhetően egy korábban sosem látott méretű, és elképesztően változatos repertoár áll majd a rendelkezésünkre, hogy legyűrjük a ránk váró kihívásokat.

GYŰJTSD ÖSSZE MIND!

Ahogy azt már korábban pedzegettük, a ránk váró főellenfelek is a Skylands világát alkotó nyolc elementál (levegő, föld, tűz, élet, mágia, technika, élőhalott, víz) egyikéhez tartoznak, és csak a hozzájuk passzoló kristályra lehet őket „lementeni". A Trap Team kezdőcsomagjában két csapda (élet és víz) kap majd helyet, ám nem kell attól tartani, hogy a megfelelő kristály hiányában elveszítjük a legyőzött rosszfiúkat, ugyanis a harcok végén dönthetünk, hogy a rabunkat egy kristályba, vagy a központi helyszínen lévő raktárunkba zárjuk-e be. Az előbbi esetben bármikor behívhatjuk a fickót a pályára, az utóbbinál viszont csak akkor férünk hozzá a legyőzött karakterhez, ha két szakasz között ellátogatunk a raktárba – történhet ez például akkor, ha időközben beszereztünk egy olyan külön is megvásárolható kristályt, amire a korábban legyőzött gonoszokat is át tudjuk „másolni". Egy kristályban ugyan csak egy gazember tárolható, de a raktárban bármikor cserélgethetünk a „rabok" között, így ha minden befogott karakterrel szeretnénk játszani, akkor elementálonként legalább egy kristályra lesz szükségünk. Csapdából a jelek szerint 15 különböző darab készül, és nagyon úgy tűnik, hogy akad köztük olyan spéci változat, amivel akár még Kaost is rabul ejthetjük.

A csapda, mint újítás elképesztően jó ötlet, de az biztos, hogy jelentősen megdrágítja a mulatságot.



Hogy az új hősök és a bevethető gonoszok mellett még milyen változások várhatók, arról a fejlesztők egyelőre hallgatnak, de az már biztos, hogy a 16 Trap Team Skylander mellé érkeznek teljesen új, de hagyományos hősök, illetve lesznek visszatérő figurák az előző részekből (például Grill Grunt és Shroomboom). A kooperatív mód ismét offline módban lesz elérhető, viszont a teljesen új portál ellenére a korábbi játékok figurái ezúttal is kompatibilisek lesznek az új verzióval, sőt, még a szinthatár is kitolódik 20-ról 25-re, így ismét érdemes lesz leporolni a kedvenc bábuinkat. Mi már alig várjuk, hogy a befogható gonoszok segítségével mentsük meg Skylandet Kaostól. Már megint...

Dawngate

[ÍRTA CHRIS] **Sorolj fel három MOBA-játékot! Na jó, ez így túl könnyű volt, legyen öt! Még mindig simán veszed az akadályt? Nem csoda, hiszen lassan Dunát lehet rekeszteni velük – mikor már a Zyngának is van sajátja, a legnagyobb kiadók sem mehetnek el szó nélkül a műfaj mellett, így most az EA is bedobja a sajátját a közösbe...**

Kicsit már kezd kínos lenni, hogy minden hétre jut egy új MOBA bejelentés – lassan mi érezzük kellemetlenül magunkat, mikor egy újabb League of Legends- vagy Dota-klónról vagyunk kénytelenek beszámolni. Ez az egyre népszerűbb stílus pedig érthető okokból sarkallja újabb és újabb termékek készítésére a kiadókat, hiszen ki ne akarna egy szeletet kihasítani egy ekkora tortából? Most úgy tűnik, hogy jó pár év késéssel az Electronic Arts is megpróbál beszállni a bizniszbe. Bár az EA és a MOBA szavak hallatán sokan valószínűleg már minimum kettőt lapoztak (vagy ne adj isten sarokba hajították a magazint), azért próbáljunk meg túllépni az előítéleteken, és lássuk, hogy mit is kínál számunkra a Dawngate!

> A Heroes of the Storm után a Dawngate is megmutatja, hogy bizony még lehetséges újat mutatni a túlzsúfolt műfajban.

ÚJ-RÉGI MOBA

A Dawngate egy Multiplayer Online Battle Arena játék, azaz MOBA, főbb szabályai pedig nem sokban térnek el a műfajban korábban látottaktól. Adott két ötfős csapat, akiknek játékosai úgynevezett shapereket alakítanak (a Dawngate-ben így nevezik a hősöket), nekik pedig az a céljuk, hogy elpusztítsák a másik team bázisán található központi figurát, a guardiant. Ahhoz, hogy a shaperek elérjék a guardiant, két sávon kell utat törniük maguknak, melyeken tornyok helyezkednek el, amiket a Dawngate-ben binding néven emlegetnek (a fejlesztők nemcsak ezeknek, de tulajdonképpen minden másnak is teljesen új nevet találtak ki, eltérve ezzel a bevett MOBA-szakzsargontól). Megadott időközönként a bázisunkról semleges creepek indulnak meg a sávokon, és nekik árnyékban maradva kell az ellenséges hősöket és tornyokat elpusztítani, így jutva be a bázisra, ahol nincs is más teendő, mint rendet rakni. Végleg.

Természetesen minden shapernek eltérő tulajdonságai, képességei vannak. Egyes karakterek távolsági harcban, ellenséges karakterek elfogásában és levadászásában jobbak, mások pedig közelharcban brilliroznak, és több sebzést képesek elviselni. Hőseink tapasztalati pontokat gyűjtögetve szinteket lépnek, új képességeket szereznek, a meglévőket erősíthetik, azaz idővel egyre harcedzettebbé válnak. Shaperünknek vásárolhatunk tárgyakat is, melyeknek köszönhetően aztán még pusztítóbb, még kitartóbb harcos lesz belőle. Ezekről a holmikról azt érdemes tudni, hogy csupán passzív tulajdonságokkal rendelkeznek, tehát a DotA-val ellentétben nincs aktiválható képességük. Aki már játszott League of Legendsszel vagy DotA 2-vel, valószínűleg eddig ásítozva olvasta a fenti sorokat, hiszen mindezt hallva nagyon úgy tűnhet, hogy a Dawngate nem sok újat nyújt a műfaj veteránjainak. Ám ez csak a felszín! A játék több téren igyekszik felhívni magára a figyelmet újító ötleteivel, és ezek némelyike igencsak érdekes ízt kölcsönöz a mérkőzéseknek.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Waystone Games

MŰFAJ
MOBA

MEGJELENÉS
2014. 04. 09. (béta)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

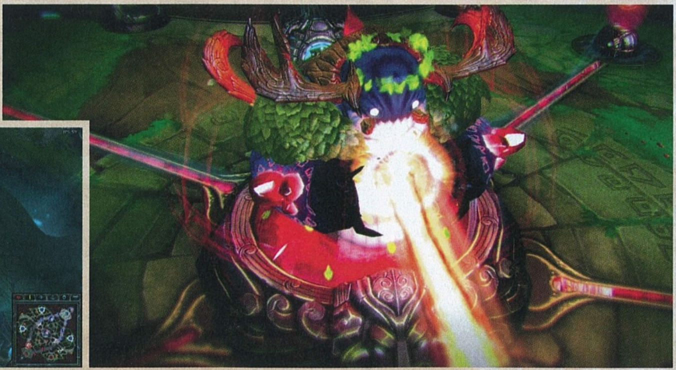
League of Legends
2009 (RIOT GAMES)

DOTA 2
2013 (VALVE)

VAN ÚJ A NAP ALATT?

A Dawngate első és talán legfontosabb egyedi vonása, hogy a hősöknek jóval nagyobb a szabadsága, mint a többi MOBA-ban. Mivel nem három, hanem két sávon zajlik a harc, ezért játszhatunk

A Guardian még csak nyomokban sem emlékeztet a League of Legends Nexusára vagy a DOTA 2 Ancientjére, hiszen itt nem egy absztrakt létformát, hanem egy furcsán kinéző, de azért emberszabásúnak tűnő lényt kell megvédenie és elpusztítania a csapatoknak.



Habár a publikus bétateszt csak áprilisban kezdődött, a játék valójában már több mint egy éve tesztelés alatt áll, így már most, a jelenlegi állapotában is finomhangoltabb, mint sok befejezettnek mondott MOBA.

úgynevezett tri-lane kombinációban, mikor három hős van egy lane-en, vagy úgy, hogy ketten-ketten a sávokon csatáznak, miközben az ötödik játékos a dzsungelben vadászik semleges szörnyekre. Sőt, a vadonban akár két játékos is vígan megfér egymás mellett, és a sűrű bokrok takarásából bármikor kiugorhatnak, meglepve ezzel a riválisokat. De nagy újításnak számít a szerepkörök bevezetése is, amelyek egyedi bónuszokat adnak a hősök számára. Induláskor négy típus közül csemegézhetünk. Az egyik a Gladiator, amit kiválasztva a sávokon lévő szörnyek esetében több pénzt kapunk a last-hit után. Aztán lehetünk Hunterek is, aminek hála a dzsungelben lévő creepekre mért sebzés mértéke növekszik, illetve a leölésük után még életerejük egy kis része is átszáll hősünkre. Ennél már jóval combosabb a Predator „szakma", ahol a többi shaper levadászásáért kapunk bónuszt, valamint Tactician is válhat belőlünk, és ilyenkor a többi játékos támogatása a feladatunk.

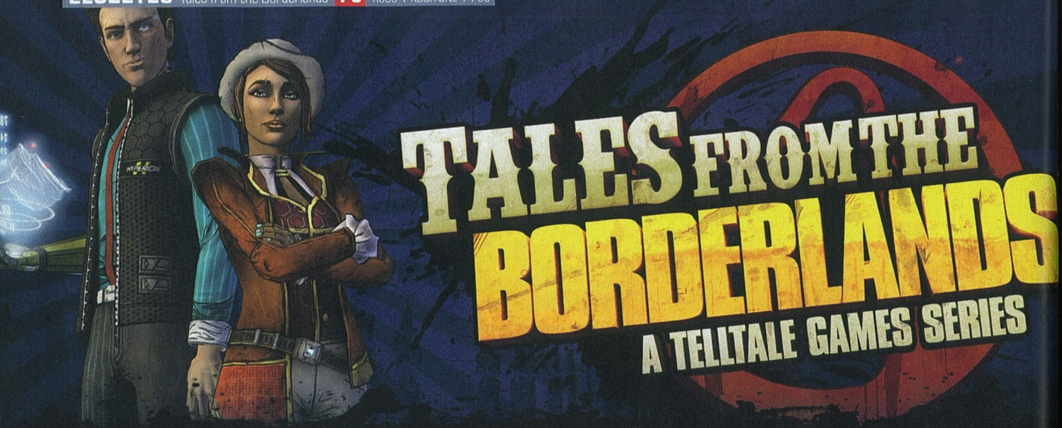
A szintlépések során ráadásul nemcsak új képességekre, de különleges varázslatokra is szert teszünk, melyek az előbb említett szerepköröket hívatottak még tovább mélyíteni. Egyes varázslatok például átmeneti védelmet biztosítanak nekünk és csapatunknak, gyorsabbak lehetünk tőlük, vagy megnő a támadási értékünk. Mások lassítják vagy lebénítják az ellenséges hősöket, illetve akad olyan mágia, amivel a semleges creepeket ritkíthatjuk gyorsabban, így segítségével ideális dzsungelezővé, vagy ha kell, gankerré válhatunk. Persze ahhoz, hogy tudjuk, milyen hősnek milyen varázslatot érdemes választani, alaposan ki kell ismernünk az adott karaktert, de a Dawngate-ben tényleg a megszokottnál nagyobb a szabadság ezen a téren. Nincs olyan, hogy egy shaper csak és kizárólag tank vagy ganker lehet, hiszen a varázslatoknak és a szerepköröknek köszönhetően gyakorlatilag bárkiből lehet bármilyen stílusú játékos.

AZ ARÉNA

Maga a térkép, azaz a Dawngate arénája is elég egyedi ahhoz, hogy érdekessé, izgalmassá váljon egy-egy mérkőzés. Először is a pálya sarkaiban találunk négy úgynevezett spirit wellt, melyek a pénz áramlásáért felelősek. Ezeket a kutakat bizonyos időközönként elfoglalhatjuk: elég csak ráállni valamelyikre, és ha zavartalanul végigdekkoljuk a foglalási időt, a miénk lesz, s onnantól kezdve nekünk termeli a bevételt. A pálya közepén található továbbá egy Parazita nevű óriásszörny, aminek leveréséhez az egész csapatra szükség van. Ha elpusztítjuk, akkor a sávunkon közlekedő creepek élén megjelennek új, nagyon erős egyedek, melyek segíthetnek a sávok tolásában, és ezzel együtt a végcél, azaz a Guardian leverésében. Sőt, a Guardiannal történő harc is érdekes, hiszen nem egyszerű, mozdulatlan ellenfélről van szó, hanem egy harcoló élőlényről, aki kőkemény varázslatokkal védi a területét. Persze ő sem legyőzhetetlen, és ha sikerül leamortizálni a körülötte lévő öt apró energiakapcsot, akkor a főellenfél meggyengül, sebezhetővé válik, és pikk-pakk le tudjuk pofozni.

PRÓBÁLD KI!

A Dawngate természetesen ingyenesen játszható, de ez nem azt jelenti, hogy nem fogjuk a gatyánkat is rákölteni, ha kialakul az addikció. Mikrotranzakciós rendszere sokban hasonlít a LoL-ban találhatóra, tehát a hősök rotációban próbálhatók ki, és csak akkor játszhatunk bármikor egy adott hőssel, ha feloldjuk. Vásárolni a játékban nyerhető Destiny pontokból tudunk, ám természetesen valódi pénzért is vehetünk magunknak valutát, így azonnal feloldhatjuk bármelyik karaktert. Mire lehet eltapsolni a pénzt? Extra skinekre, bemondóra, wardokra és a loadout képernyőre való spiritstone-okra is. Persze ahhoz, hogy ez megtörténjen, előbb a Dawngate-nek sikeresnek kell lennie. Tény, hogy aki már alaposan belekóstolt a League of Legendsbe vagy a DotA-ba, az nagyon nehezen fog elszakadni a megszokott programoktól, így az EA újoncának nem lesz könnyű dolga. Pedig a Waystone Games játéka nem rossz, érdemes egy esélyt adni neki, még ha késve is jött, és nincs is körülötte semmi felhajtás. Elvégre az utolsókból is lehetnek elsők, vagy mi a szösz...



Tales from the Borderlands

[ÍRTA KREDENC] **Gyarló az ember. Mindenki vágyik valamire: ki pénzre, házra, autóra, ki családra, ki jobb állásra vagy hatalomra. Ha pedig valakit egy olyan bolygóra vet a sors, ahol az emberi életet semmibe veszik, és a puszta túlélésért kell küzdenie, mindez felértékelődik...**

Márpedig Pandora ilyen hely. Világvége, senkiföldje, ahol örökös harcban állnak egymással a különféle érdekcsoportok, ahol szenvedélybeteg, szociopata gyilkosokból válnak hősök, csak mert valami idegen eredetű kincs után kajtatnak, és ahol egy megacég vezére bárkit eltapos, aki az útjában áll, és bármit felhasznál és feláldoz céljai eléréséért, akár a saját lányát is. Hozzájuk képest szinte érdektelen figura egy programozó vagy egy pitiáner csaló, akiknek üzelmei eltörpülnek a vault hunterek és Handsome Jack, a Hyperion elnökének népirtás méretű acsarkodása-őrjöngése mellett. Mégis e két „kisember" lesz a Telltale Games új játékának főhőse, hogy e sárgolyó azon lakóit is megismerjük, akik csak boldogulni akarnak a maguk módján. Persze őket is a szerzésvágy hajtja, és ők is kizárólag a saját érdekeiket lesik, a maguk gesztenyéjét akarják kikaparni. Mert gyarló az ember.

A KALANDORNŐ MEG A GEEK

A két említett „hétköznapi hős" egyike Fiona, egy gyors észjárású és pergő nyelvű ifjú hölgy, a megtévesztés és átverés mestere, aki tökéletesen tisztában van a saját képességeivel, mindig jól méri fel a helyzetet, tudja, meddig mehet el, és soha nem kockáztat, minden körülmények között megpróbál ura maradni a helyzetnek. Persze az „addig jár a korsó a kútra..." kezdetű szólás rá különösen érvényes, hiszen lassan feléli az „élletterét": arca ott virít a körözési plakátokon, dühös emberek járnak a nyomában – olyanok, mint Sasha, legutóbbi áldozata, aki soha nem törődik tettei következményével. Fionában még atyai jó barátja, a hamisító Felix sem bízik – az idős férfiú ehhez túlságosan is jól ismeri őt, és csak azért vállal el tőle egy újabb megbízást, mert megérzi, hogy a lány most valami nagy dobásra készül...

Másik főszereplőnk, Rhys jóval szürkébb életet él. A Hyperionnál dolgozó, alacsony beosztású adatbányász nagy terveket dédelget, és bár észjárásában pont ellentéte Fionának, belső gyengeségeit igyekszik külsőségekkel ellensúlyozni, egy hűvös, megbízható profi álarcát felöltve. Tudja, hogy Pandorán csak úgy tud boldogulni, ha feljebb kapaszkodik a hivatali ranglétrán, és meg van győződve róla, hogy erre képes is – ám egy hozzá hasonlóan törtető kollégája elhalássza előle a lehetőséget, ami azonnal bosszúra sarkallja őt. És ahogy ilyenkor lenni szokott, rámosolyog a szerencse egy olyan lehetőség képében, amilyen emberöltőnként egyszer adódik: egy bizonyos Shade felajánlja számára „a planéta legértékesebb tárgyát", ami nyilvánvalóan magasra röpítené emberünket a szamárlétrán. (Ha valakinek ismerős ez a név, az nem a véletlen műve: Shade a Borderlands 2 Captain Scarlett DLC-jének központi, nem épp épelméjű figurája...). Rhys így hát összeáll Vaugh nevű kollégájával, a cég nem kevésbé ambiciózus könyvelőjével, és nekivágnak a Nagy Kalandnak, ám a találkozó színhelyül kijelölt poros városban a banditavezér Bossanova és valami kardos, fura szerzet (nevezett ZerO...) összecsapása miatt teljes a káosz – innentől aztán felgyorsulnak az események.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kalandjáték

MEGJELENÉS
2014 nyár

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

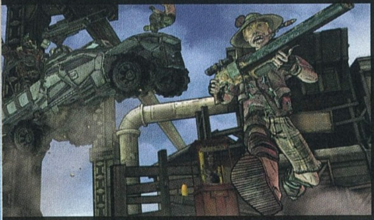
STÍLUSMINTA

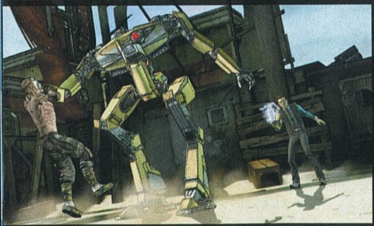
The Walking Dead
2012 (TELLTALE)

The Wolf Among Us
2013 (TELLTALE)

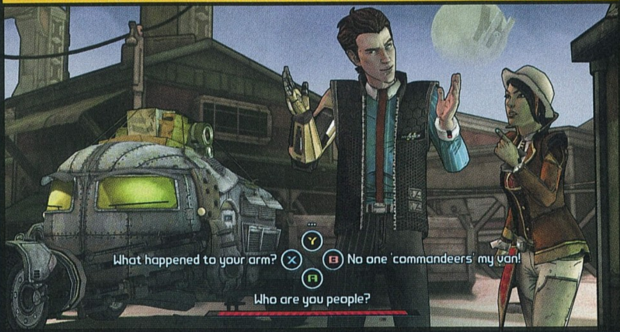
DÖNTS ÉS LOOTOLJ!

És hogy miként fonódik össze kettejük élete? Nos, erre a Tales kerettörténete fog választ adni: a





A párbeszédek stílusa és rendszere természetesen a Telltale-játékokból már ismerős elemeket használja. Itt is több lehetőség közül lehet választani, és az opciók ezúttal is hatással vannak az események végkimenetelére.



Példa értékű kooperáció

Nem példátlan az iparban, amikor két fejlesztőstúdió összedolgozik, de mindenképp példa értékű. A Gearbox és a Telltale kooperációja 2012-ben indult, amikor a TTG nekiállt a Poker Nights 2 fejlesztésének, és úgy vélték, Claptrap tökéletes lenne az egyik játékos szerepére. Szerencsére a Borderlands ikonikus robotjának szinkronhangja, David Eddings közös ismerősük volt, így hamar létrejött a megállapodás. A 2012-es VGA díjátadón aztán a két csapat már egymásnak is szurkolt, és miután mindkettő nyert, az ezt követő pezsgőzésen elmélyült a kapcsolat, és felvetődött a játék ötlete. A TTG vezető írója, Mike Stemmle saját bevallása szerint először megijedt a feladattól, hiszen elképzelni sem tudta, hogy lesz egy „szimpla FPS"-ből kalandjáték, ám amint megismerte a lore-t, rögtön felvillanyozódott, hiszen a Borderlands tele van remek karakterekkel, érdekes világgal, történetekkel. A Gearbox pedig mindent a kaliforniai stúdió rendelkezésére bocsátott: karaktermodelleket, tervezési dokumentációkat, sőt, a széria atyja, Matt Armstrong, és a második rész írója, Antony Burch is delegálva lett, mint tanácsadó, és a napi szintű levélváltások, a rendszeres stúdiólátogatások is azt mutatják, hogy mindkét fél komolyan gondolja a dolgot, amiből megint csak mi, játékosok profitálhatunk majd.

játék elején Rhys épp egy lezuhant űrhajót kutat át, amikor egy titokzatos alak fegyvert fog rá, és faggatni kezdi. Emberünk alig kezd bele a mesébe, amikor betoppan Fiona, szintén egy mordállyal a kezében... E klasszikus filmes szituból bontakozik ki maga a sztori, melyet hőseink felváltva mesélnek el, persze úgy, hogy magukat állítják a történések középpontjába. Amikor azonban valakivel elszalad a ló, a másik közbeszól, kijavítja őt, és a saját nézőpontjából meséli el a szitut. Így aztán hol Fionát, hol Rhyst irányítjuk, felidézve kicsit a Borderlands kooperatív vonulatát, és persze mindig felfrissítve a játékmenetet, lévén hőseink eltérő képességekkel bírnak, és jellembeli különbözőségeik is más játékstílust, hozzáállást, mechanikát követelnek és adnak a kezünkbe.

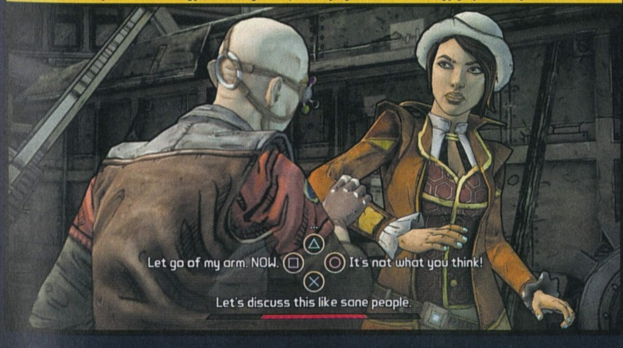
Persze nekünk is lesz beleszólásunk a dologba, hiszen ahogy a Walking Dead esetében, itt sem maradnak következmények nélkül a dialógusok és szituációk során meghozott döntéseink. Igaz, jelen esetben nem két rossz, sokkal inkább két kedvező opció közül kell választanunk, hiszen mégiscsak Pandorán vagyunk, ahol az emlegetett mohóság hajt mindenkit – igen, téged is, kedves olvasó; emlékezz csak vissza, hogy a játék legnehezebb pillanatait akkor élted át, amikor tele volt a hátizsákod, és valamelyik holmit el kellett hajítanod, hogy az új, klassz cuccot felvehesd... Hogy mindezt a fejlesztők is kihangsúlyozzák, hogy tényleg

A Walking Dead óta szárnyaló Telltale-nél jobb csapat kezébe nem is kerülhetett volna a sorozat kulcsa.

beleéljük magunkat a dologba (no meg hogy kitolják a játék élettartamát), remek (igaz, a Poker Nigths 2-ben már látott) mókát eszeltek ki: az említett döntések néha tárgyiasulnak is, feloldva bizonyos cuccokat (fegyverek, pajzsok, egyéb hasznos holmik) a széria epizódjaiban (feltételezhetően a második részben, illetve a készülő előzményben, vagy épp mindkettőben), amiket aztán az érintett címet elindítva be is zsákolhatunk. Zseniális árukapcsolás, lássuk be, és valóban tökéletesen visszaadja a hamisítatlan pandorai életérzést...

Mindebből leszűrhető, hogy a Telltale Games valóban igyekszik hű maradni a lore-hoz, elvégre a játék a kánon része (kronológiailag a második felvonás után járunk, a Jack halálával kialakult hatalmi vákuumban, ami ugye kiváló táptalaj egy efféle történethez, hiszen a hirtelen feltárult, kínálkozó lehetőségek felerősítik az egyének ambícióját), így bátran nyúltak ilyen, kalandjátékban ritkán látott megoldásokhoz is – mi több, még akciószekvenciák is lesznek, ahol a szó szoros értelmében harcolhatunk! Igaz, ennek mechanizmusát nem részletezték a készítők (Harrison Pink vezető tervező szerint az általuk kitalált mód valahol a tényleges, FPS-re jellemző lövöldözés és a QTE-k között helyezkedik el, tehát több lesz, mint egy „nyomd le az A, majd az X gombot", de nem igényel precíz célzást sem).

Szorult helyzetekből és persze vérszomjas banditákból eddig sem volt hiány a Borderlandsben, de most nem lehet minden kényes szituációt fegyverrel megoldani, itt tényleg többet ér a szó egy golyónál. Legalábbis eleinte...

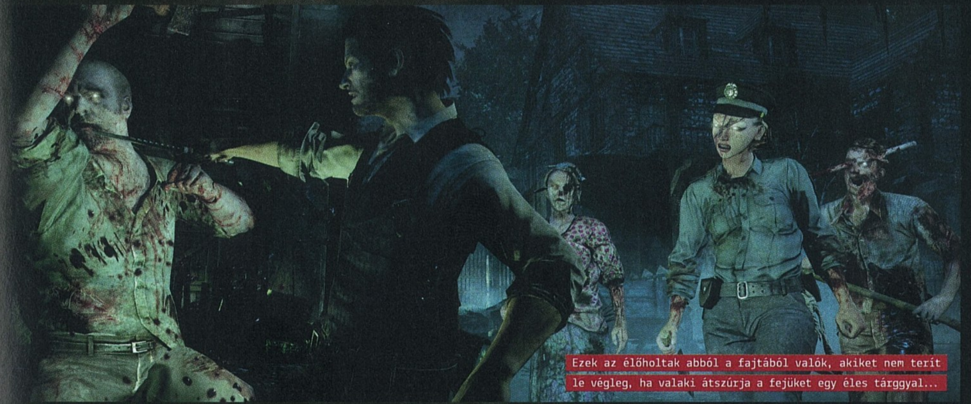


KALANDRA FEL!

Mert, ahogy említettem, ez Pandora. Ahol az élet nem sokat ér, ahol mindenki a maga pecsenyéjét, sütögeti, és ahol mindenkinek megvan a saját története. Egy olyan története, amit részben te írsz, ám jelentősen kihat a Borderlands-univerzum életére és jövőjére, és visszacseng majd a későbbi játékokban – persze minderre, a remélhetőleg nagy katarzisra megint várnunk kell a végső epizódig. Ám ahogy reményeim szerint kiderült e sorokból, megéri várni rá, mert Fiona és Rhys sztorija van annyira fordulatos és változatos, mint rakkokra és skagerre vadászni egy jobb puska reményében, robotokat és banditákat gyilkolni egy homályos cél érdekében, órákon és napokon át. Sőt, ahogy most így belegondolok, ezeknél sokkal fordulatosabb és változatosabb...

[ÍRTA CHOCHO] Mi borzalmasabb: egy megcsonkított ember szenvedésének látványa, vagy a tudat, hogy mi is a helyére kerülhetünk? Egyik sem szívderítő helyzet, a The Evil Within alkotói viszont vannak olyan kedvesek, hogy a kedvünkért összemossák a kettőt.

Manapság egyre kevesebb olyan játék akad, amit a felette bábáskodó alkotók neve éget bele a gamer köztudatba. Ennek első számú oka az, hogy korunk dollármilliókat felemésztő szórakoztató termékei felett nem egy vagy két, hanem tucatnyi kreatív ember áll, akik száz meg száz programozót, grafikust és pályatervezőt irányítanak, a kiadók pénzemberei kénye-kedve szerint. Persze szabályt erősítő kivételek így is akadnak, nem meglepő módon pont a hagyományok tiszteletéről híres Japánból. Ott van ugye mindjárt Mijamoto Sigeru, a Nintendo játéktervezési részlegének élő istene, aki kemény kézzel, ám hatalmas szívvel igazgatja a játéktörténelem talán legfontosabb sorozatait. De előhozakodhatnánk Kodzsima Hideóval is, aki a Metal Gear Solid epizódjaival ír történelmet, immár több mint két évtizede. Most viszont nem róluk, hanem egy harmadik zseniről lesz szó, aki a felsorolt kortársaival szemben sokáig nem találta helyét az iparban. Mikami Sindzsi a Resident Evillel először tökéletesítette, sőt, talán kijelenthetjük, hogy feltalálta a – magyarul meglehetősen bután hangzó – túlélőhorror zsánert. Később addig-addig csiszolta a műfajt, míg hosszabb szünet után, 2005-ben teljesen átalakította azt a Resident Evil 4 segítségével. Ezt követően Mikami eltávolodott a virtuális félelemkeltéstől, és bár későbbi munkái rendre igényesek voltak, ő és rajongói is tudták, hogy természete és beteges fantáziája egy nap visszarántja a sötét árnyak digitális gonoszságtól forrongó világába. Így is lett: Mikami 2010-ben, a Vanquish című akciójáték befejezése után új csapatot alapított Tango Gameworks néven, hogy belekezdjen a túlélőhorror műfajának felélesztésébe. Bár manapság a stílus a megannyi indie remekműnek hála köszöni, jól van, a japán tervező tisztában van vele, mire várnak a Resident Evil és a Silent Hill régóta fanyalgó rajongói.



Ezek az élőholtak abból a fajtából valók, akiket nem terít le végleg, ha valaki átszúrja a fejüket egy éles tárggyal...

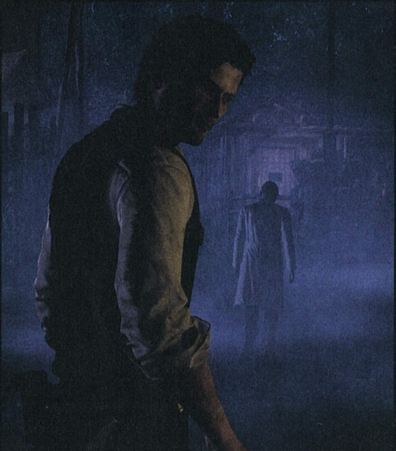
„VALAMI NINCS RENDBEN"

Mikami nem egyszer hangoztatta a The Evil Withint érintő interjúkban, hogy ez lesz az a munkája, ami végre helyrebillenti az utóbbi időben kissé akciódússá vált túlélőhorror zsáner egyensúlyát. Ezért aztán az elvárások hatalmasak – igaz, elsősorban a játékmenetet és nem a történetet illetően. Utóbbiról csak igen kevés információ áll rendelkezésünkre, amit pedig tudunk, azt bármelyik béna horrorfilmből szalajthatták volna. Főszereplőnk a kőkemény nyomozó Sebastian Castellanos, aki azon túl, hogy a belcímben idézett mondatot mormogja magának újra és újra, miközben torz szörnyetegek törnek az életére, Steven Segalt megszégyenítő arcjátékkal adja a játékos tudtára, hogy még egy láncfűrészes, szögesdrótmaszkot viselő sorozatgyilkos sem képes ráijeszteni. Sebastian az eddigi bemutatók és beszámolók alapján nem túl kifinomult figura, mi több, meglepően otthonosan mozog a The Evil Within rémálomszerű környezetében. A látszat viszont csalhat; ki tudja, miféle karaktert alkotott meg a szereplőire szinte mindig odafigyelő Mikami...

AMERIKAI RÉMMESE

Teljesen mindegy viszont, hogy a sztori miként alakul, ha a játékmenet és az atmoszféra már önmagában is elég ahhoz, hogy frászt hozzon a játékosokra. Márpedig a The Evil Within pontosan olyan játéknak tűnik, amiben a hangulat mindenek felett áll. A képeken látható helyszínek és ellenfelek mintha csak Silent Hill városából tévedtek volna át Mikami játékába, hogy a sokkhatásra gyúró grafikusok egy kicsit felturbózzák őket. Bár látszólag élőhalottakkal találjuk szemben magunkat, ezek az árnyékban

A Resident Evil 4 óta csak egyetlen sorozat, a Dead Space volt képes igazán jó túlélőhorror élményt adni a világnak. Eddig!



A főszereplő mellett egy másik állandó karakter jelenléte is biztossá vált, akit Ruviknak hívnak. Ruvik egy esőkabátos, csuklyás férfi, jelenléte pedig különös, természetfeletti befolyással bír a sztori alakulására. Nem teljesen e világi entitás, hanem afféle fantom, aki teljesen váratlanul bukkan fel Sebastian útjában, és az aktuális fejezettől függetlenül is képes frászt hozni a játékosra. Feltételezhető, hogy Ruvik sötét szándéka, illetve a Sebastian ellen nyomuló teremtmények között közvetlen kapcsolat van, ám erről a fejlesztők már nem hajlandók beszélni. Mindössze annyit árultak el, hogy az események láncolatát nemcsak átvezető videók, rémálmok és hallucinációk formájában tapasztaljuk meg, hanem felszedhető újságcikkek és hangfelvételek is segítik a történet darabjainak összeillesztését.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Tango Gameworks

MŰFAJ
túlélőhorror

MEGJELENÉS
2014. 10. 24.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Resident Evil 4
2005 (CAPCOM)

Dead Space 2
2011 (EA)

settenkedő, oszló testek telis-tele vannak kínzások nyomaival. Egyeseket szögesdróttal kötöztek körbe, másokból két lábon járó tűpárnát csináltak, némely teremtmények pedig szimplán mutálódtak, de persze csak azután, hogy valakik előzetes kezelésbe vették őket egy halom éles szerszámmal. És hogy kik is azok a valakik? Nem tudjuk, mint ahogy azt sem, hogy a The Evil Withinben hol a határ a valóság és a látomások között.

Sebastian gyakran hallucinál, rémálmai és azok manifesztációi pedig akár meg is ölhetik. Mint ahogy nagyjából minden, ami körülveszi hősünket: a The Evil Withinben soha, egy pillanatra sem leszünk biztonságban, még akkor sem, amikor igyekszünk felgyógyítani magunkat, ugyanis a legtöbb gyógyszer szintén veszedelmes hallucinációkat okoz. A fejezetekre osztott játék helyszínei lépten-nyomon csapdákat rejtenek majd, legyen szó falból előtörő pengékről, nyakunkba zúduló szörnyekről, vagy egy medencényi vérről, amibe pillanatok alatt belefulladhatunk. Talán a képekből és a fenti sorokból kiderül, hogy a Tango nem spórol a testnedvekkel, s nagyon úgy tűnik, hogy a The Evil Within az egyik legerőszakosabb játék lesz, amit valaha kiadtak. Az még hagyján, hogy ellenfeleink végtagonként csonkolhatók, de mindenhol halottakba botlunk, sőt, olyan áldozatokkal is találkozunk, akik annak ellenére vannak tudatuknál, hogy csak egy felsőtestből és fejből állnak.

A FÉLELEM BELÜLRŐL FAKAD

A brutalitás viszont csak eszköze Mikaminak, nem célja; a The Evil Within a leszakadó végtagok groteszk balettje ellenére is igazi túlélőhorror lesz, azaz olyan akció-kalandjáték, amiben nem a lövöldözésen van a hangsúly, hanem a szegényes erőforrások ügyes menedzselésén és a rejtőzködésen. A játékból bemutatott eddigi demók két különböző helyszínt lepleztek le. Az első a negyedik fejezetben megjelenő kórház, ahová Sebastian társa, Dr. Jimenez egy betegének eltűnése miatt látogat el. Persze a dolgok hamar rosszra fordulnak, feltűnik Ruvik, megöli a hullajelölt zsarukat (tudjátok, akik sima kék dzsekit viselnek), Castellanos pedig egy embereket kedvtelésből feldaraboló gyilkos karmai közé kerül. Megpróbálhat

Véres emberi húsból készült torzó egy asztalon: ennél japánosabb dolog nincs!

ugyan szembeszállni vele, de sajnos nincs nála fegyver, így csak a rejtőzködés, majd az elkerülhetetlen menekülés biztosíthatja hősünk életben maradását. Amint lerázza a láncfűrészes üldözőt, szembetalálja magát a játék egyik halhatatlan ellenfelével, egy emberi karokból pókformát öltött, japán horrorokat idéző, hosszú hajú lánnyal, Laurával (egyes elméletek szerint ő Ruvik húga – cuki egy család, mit ne mondjak). A megoldás ismét a futás, hisz Sebastian hiába talál út közben pisztolyt, a szörny elpusztíthatatlan.

Ez a fajta „fuss, bujkálj, fuss, lőj, bujkálj" játékmenet az olyan modernebb túlélőhorrorokból lehet ismerős, mint mondjuk a Dead Space. A második demózott helyszínt viszont már a játék nyolcadik fejezetéből mutatta be a Tango, s ezen jelenetsorok sokkal jobban hasonlítottak a régi Resident Evilökre. A „The Cruelest Intentions" alcímű etapban Sebastian egy elhagyott, gazdag család által építtetett

kastélyban bolyong, mely tele van halálos meglepetésekkel. A továbbjutás záloga egy halom logikai feladvány megoldása, amik a választható négy nehézségi fokozatnak megfelelően – Casual, Survival, illetve két, még be nem jelentett, a felsoroltaknál súlyosabb szint – alakulnak.

Jól hangzik? Bizony, és akkor még az olyan nyalánkságokról, mint a harc, nem is beszéltünk. A The Evil Within arzenálja a műfaj kereteihez képest is korlátozottnak mondható. Sebastian egy kést, revolvert, sörétes puskát, pár gránátot, valamint egy Agony Crossbow-nak nevezett, különleges íjat cipelhet magával. Utóbbi jellegzetessége, hogy a bele való nyilakat magunknak kell összeállítanunk a pályákon heverő alkatrészekből, és készíthetünk fagyasztó, sokkoló, robbanó vagy vakító vesszőket is. Persze ahogy a gyógyítás, úgy a tárgykészítés sem rizikómentes. A nyílvesszők egyik fontos alkotóeleme például csak a szórványosan fellelhető aknákból nyerhető ki, méghozzá életveszélyes minijátékot játszva, ami az esetek többségében cafatokra robbant Sebastiant eredményez. Amennyiben kifogy a skuló, csupán puszta ököllel szállhatunk szembe a gonosszal – igaz, a verekedés a The Evil Withinben csak arra jó, hogy messzebbre lökjük magunktól a húsunkra éhes lényeket. Ezért aztán gyakran egyetlen esélyünk a lopakodás lesz, ezen a téren pedig a zsaruösztön Castellanos malmára hajtja a vizet, lehetővé téve az azonnali késes gyilkolást.

Kérdés persze, hogy a Resident Evil 4-ből megörökölt kameranézet és a

A LÁNY A KÖRBŐL

A cikkben is emlegetett, hosszú fekete hajú japán kísértet nem a Kör című regény, hanem egy sokkal régebbi legenda terméke. A japán folklór szerint minden embernek van lelke. Amikor meghalunk, ez a lélek megfelelő temetést és szertartásokat igényel. Ha minden rendben van, megnyugszik, sőt, védelmezi a még élő családtagokat. Ha viszont erőszakos halált hal valaki, netán elmarad a temetés, a lélekből júrei lesz, azaz az élők világát kísértő szellem. Sokáig nem volt elfogadott ábrázolása e lényeknek, mígnem a 18. században egy japán festőművész, Ókio Marujama lefektette a júreik ikonográfiáját: fehér ruha, hosszú fekete haj, fehér arcbőr (általában smink takarja), és főként női nem. A júrei legveszedelmesebb formája egyébként a 8. századig visszakövethető onrjó, amit agresszív, gyilkos szándék jellemez.

CSIKORGÁS A ZONGORÁBÓL

A The Evil Withint nemcsak a lenyűgöző grafikai tálalás teszi vonzó alkotássá, de a zenei aláfestés is sokat nyom a latban. Az eddigi videók és prezentációk furcsa, enyhén Silent Hill-szerű, mindenféle fémes zajokat komplett szólamokká kovácsoló háttérzenével kényeztették sikolyokhoz és halálhörgéshez szokott fülünket, alátámasztva a feltételezést, miszerint Mikami Sindzsi játékát nem csak nézni, de hallgatni is sokkoló élmény lesz. Ez persze egyáltalán nem véletlen, elvégre a játék zeneszerzője az a Takada Maszafumi, akinek a nevéhez eddig 41 videojáték zenéje fűződik, és aki nemcsak Suda51-nal dolgozott együtt a Killer7 és a No More Heroes zseniális dallamain, de Mikamival is jó kapcsolatot ápol a Vanquish elektromos szólamainak megkomponálása óta. Takada igazi multitalentum, a projektben való részvétele örömteli tény.

lőfegyverek mennyire tolják a játékot az akció irányába. Egyelőre képtelenség megjósolni, a pályák milyen arányban preferálják a bujkálást, a menekülést és a lövöldözést, azonban sokat sejtető információ, hogy Sebastian célzás közben is képes mozogni, bármikor fedezékbe vonulhat, sőt, még fejlődni is tud, ha megissza azt a furcsa zöld trutyit, ami testi és szellemi képességei javításáért felel. Sajnos ez a játékelem nem került bemutatásra a demó során, viszont az, hogy hősünk képzett rendőrként is kifullad öt másodperc futás után, előre jelzi, hogy a fejlődés kiemelt szerepet kap majd a végleges változatban.

A 2013-as kínálat a horror kategóriájában nem volt túl acélos, de az Evil Within minden kellemetlen emléket el fog űzni.

OKOS, NEM ALPÁRI

Mikami Sindzsi szerint a The Evil Within legfontosabb tulajdonsága persze nem az arcunkba locsolt vér, hanem hogy a játékos folyamatos szorongást él át – valahogy úgy, ahogy a stílus királyaként kezelt Silent Hill-játékokban. Ebben a világban ugyanis soha nem leszünk biztonságban, még a tárgylista megnyitásakor sem áll meg a játékidő. A főkolompos Ruvik pedig bárhol, bármikor felbukkanhat, hogy egyetlen érintésével elszívja hősünk majdhogynem összes életerejét. Az ellátmány és lőszer csak casual fokozaton lesz gyakori, nehezebb beállításokon játszva kénytelenek leszünk taktikusan előrehaladni. Sőt, még az sem biztos, hogy amit megöltünk, halott marad! Egyes lények ugyanis fej nélkül is képesek feltápászkodni, szóval, ha biztosra akarunk menni, el kell égetni a tetemeket. Ám sajna Sebastiannál mindössze nyolc gyufaszál fér el (milyen rendőr az, akinek ilyen pici zsebe van?!) – képzelhetitek, milyen rövid idő jut a fellélegzésre, ha kifogyott a „muníció”.

A GONOSZ BENNÜNK ÉL

A félelmetes légkör az eddigi bemutatók tanúsága szerint megfelelő technikai támogatást élvez. A pár oldallal arrébb tesztelt Wolfensteinhez hasonlóan a The Evil Within is az id Tech 5 motort használja, ám a Tangónál mintha jobban értettek volna az engine lehetőségeinek kiaknázásához. A fények és árnyékok ijesztő játéka, a részletes textúrák, valamint a sötét, szűkös helyszínek mind-mind tesznek róla, hogy szem ne maradjon szárazon. Sajnos az állóképek egyszerűen nem adják vissza azt a dinamizmust, amit a program élőben prezentál. A függönyöket lebegteti a szél, a lámpák meg-megmoccannak, ahogy hozzájuk ér valami (általában olyasmi, amit nem szeretnénk látni), a művészi tervezés pedig egyszerre hordozza magán az Amnesia és a Resident Evil jellegzetességeit, megfejelve a már többször felhozott Silent Hill abszurd és szürreális látványelemeivel. S ha ez még nem lenne elég az egyedi vizuális élményhez, a játék 2.35:1-es, azaz anamorfikus képarányt és B-filmes szemcseeffektet használ, furcsán álomszerűvé változtatva mindazt, ami Sebastian szeme előtt történik. Persze ki tudja, lehet, hogy tényleg álomról van szó, és a játék címében is szereplő, bennünk lakozó gonosz fapofájú hősünk szellemi instabilitására utal. Annyi biztos a The Evil Withinnel kapcsolatban, hogy Mikami képzelt világában bármi megtörténhet. Az egyik pillanatban még egy mezei tetthelyet vizsgálunk, a másikban már túlvilági lények pályáznak a bőrünkre. Épphogy elbújunk egy sötét szekrény mélyén, egyszer csak lázálmunk támad, és egy gyönyörű, de félelmet sugárzó, napraforgókkal teli réten szaladunk a semmi felé, megrettenve még a hátranézés kósza gondolatától is. Aztán hopp, ismét a valóságban találjuk magunkat… vagy valami olyan helyen, amit még el is tudunk hinni.

Ha a kép láttán a Dead Space ugrik be, akkor egyáltalán nem vagy egyedül!

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. A MEGJELENÉS

Az eredetileg augusztusra várt játékot pont az első próbakört követően tolták el, így csak október 24-én kerül a boltokba Európában.

2. A NEHÉZSÉG

A játék négy nehézségi szintet kínál majd. A legmagasabb az Akumu; a japán kifejezés jelentése magyarul „a legrosszabb álom”. Bíztató!

3. A KÉPREGÉNY

A történet előzménye egy négyrészes képregény formájában ismerhető meg, amely a játékkal párhuzamosan fog megjelenni.

MINTHA MÁR LÁTTUK VOLNA...

Mivel Mikami a műfaj atyja, ezért nem lop, csupán ihletet merít olyanoktól, akik tőle tanulták a szakmát

1 A teljes Resident Evil-sorozatot megreformáló, kultikus negyedik epizód a kiadása óta ad vázat az Evil Withinhez hasonló játékoknak: a Dead Space gyökere is ide vezethető vissza!

2 A Monolith zseniális horror FPS-e rengeteget tett a japán horrorelemek nyugatiasításáért, az Evil Within így tulajdonképpen hazai földről szedi fel a terményt.

3 A sokkal szebb napokat is látott Silent Hill-sorozat végtelenül egyedi hangulatával faragta ki a maga kis oltárát a horrorjátékok között: az Evil Within ezt fejlesztené tovább.

KILLING FLOOR 2

[ÍRTA JOHNBART] **Faék egyszerűségű játékmenet, egy rakás, a végletekig kidolgozott fegyver, és minden idők talán legbrutálisabb csonkolási rendszere: a Tripwire közönségkedvenc henteldéje idén új résszel bővül, ami pont ott újít, ahol kell.**

Közhely, hogy néha a legegyszerűbb ötletek bizonyulnak a legsikeresebbnek, a modderekből verbuvált Tripwire sikerjátékával viszont valóban ez a helyzet. A 2009-es Killing Floor ugyanis egyszerűbb nem is lehetne: az eredetileg UT2004 modként indult program „mindösszе" az alapjáték Invasion játékmódját öntötte nyakon egy feldúlt Londonnal, némi túlélőhorroros szósszal, egy könnyed kasztrendszerrel, valamint egy rakás kortárs fegyverrel. A recept pedig működött: a co-op hentelde az elmúlt öt évben 2,5 millió példányban kelt el, így sejthető (és a januári steames információszivárgás után várható) volt, hogy a játék kisebb fizetős DLC-it és tartalmi frissítéseit idővel beárazott második rész váltja. Nos, a bejelentés megtörtént, aminek szerkesztőségünk KF-hentesei különösen örülnek, az új résszel kapcsolatos ígéretek ugyanis nagyon izgalmasan hangzanak!

ÖL. VÁSÁROL. ISMÉTEL.

Félreértés ne essék, lelkesedésünk nem valami forradalmi újításból fakad, a Killing Floor 2 ugyanis játékmenetében nem változott: ezúttal is egy hatfős kooperatív FPS-t kapunk, melyben feladatunk a zed néven futó, mesterségesen kitenyésztett gyilkológépek lemészárlása – az alapszituációban csak a helyszín új, az égő Londont ugyanis a képek alapján a hasonlóan feldúlt Párizs váltja. A dögök hullámokban érkeznek, melyek között rövid szünetet kapunk: ekkor a leölt zedek után kapott pénzből újabb és jobb flintákat szerválhatunk, melyekkel (jobb esetben) sikerrel vesszük a következő (lényegesen nehezebb) kör kihívásait. Amint az összes hullámmal végeztünk, a meccset egy főellenfél, a Patriarch néven futó (rakétavetővel és gépágyúval kellemetlenül túlszerelt) förmedvény szitává lövése zárja.

ADATOK

KIADÓ
Tripwire Interactive

FEJLESZTŐ
Tripwire Interactive

MŰFAJ
kooperatív FPS

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Left 4 Dead 2
2009 (VALVE)

Killing Floor
2009 (TRIPWIRE INTERACTIVE)

Bár a procedúra leírva egyszerű, a gyakorlatban elég izzasztó: nehezebb szinten nemcsak az összjáték elengedhetetlen a győzelemhez, de a jól kiválasztott kasztok is. Ezek egyébként adott fegyvertípusokhoz tartozó ár- és sebzésbónuszt jelentenek, az egyes flinták tehát nincsenek osztályokhoz kötve, a bónuszok viszont jelentősek, így érdemes mindenkinek a kasztjához tartozó mordályokkal nyomulni.

Habár a hordát, mint műfajt nem a KF találta ki, de minden kétséget kizáróan ő tökéletesítette.

KIKÖSZÖRÜLT PENGE

A fenti analízis persze az edzett KF-veteránoknak nem újdonság, de a Tripwire-nek nem is a formula megújítása volt a célja, sokkal inkább az, hogy az ismert játékmenetet ütősebb formában tálalja. Az új Killing Floor így elődjéhez képest inkább technikai téren virít (erre még hamarosan visszatérek), a játékmenet csak jelentősebb finomhangolásokat kapott.

Utóbbiak közül a leglényegesebb változások a játék kaszt- és fejlődési rendszerét érték, az előd hét „perkjéhez" így az új etapban három új osztály csatlakozik: ezek közül még csak az előző rész Sharpshooter perkjéből kivált Gunslinger ismert, amely pisztolyokhoz kötődő bónuszokat kap, és csak ő képes egyszerre két stukkerrel is ólmot szórni. Lényegesen folyamatosabb lesz viszont a perkek fejlődése is: az első rész hat szintje és az őszülésig tartó szintlépés helyett ezúttal minden kaszt 25 lépcsőben fejlődhet, minden ötödik elért szint után pedig egy új aktív vagy passzív bónuszt választhatunk (előbbi általában a sebzésünket/pontosságunkat dobja meg, míg az utóbbi az egész csapatnak ad valamilyen előnyt – a Commando perk például kijelezheti minden csapattársnak az ellenfelek életerejét). Az osztályok szintje mellett a nehézségi fokozatok is változnak: öt helyett négyet kapunk, melyek között a fő eltérést már nem a zedek életereje és száma, hanem azok képességei jelentik majd, a nehézségi szint növelésével ugyanis a ránk rontó ocsmányságok agresszívebbek lesznek, és extra támadóképességeket is kapnak.

Végezetül a készítők felújítják a közelharci rendszert is, az előd kétirányú suhintásai helyett így a kalapács/katana/motorfűrész vonalon gyorsabb vagy erősebb támadások, több irányú vágások, illetve kombók várják a test-penge elleni küzdelmet preferáló túlélőket.

A MEAT-rendszer és a fizika párosa olyan elképesztő látványossággal kecsegtet, mint még soha. A Killing Floor 2 lesz a vérbál definíciója!

EGY MÉSZÁRLÁS TÖRTÉNETE

Mint a cikkben is említettem, a Killing Floor eredetileg egy UT2004 modként látta meg a napvilágot. Az Alex Quick jegyezte konverziót az akkor még a Red Orchestra 2-n ügyködő Tripwire Interactive dolgozta át teljes játékká, miután annyira ráfüggtek a modra, hogy egyszerűen nem haladtak az RO2 munkálataival. Az első Killing Floor tíz ember három hónapnyi munkájába fájt – az új rész ezzel szemben 2011 óta készül, és cirka 50 ember dolgozik rajta. Reméljük, hogy a létszám és a lelkesedés érezhető lesz a végeredményen is!

HÚSBAVÁGÓ ÚJÍTÁSOK

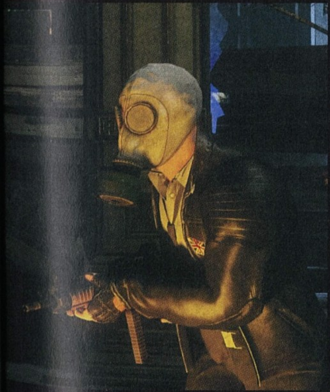
Az alaprecept tehát változatlan; mint fentebb írtam, a KF2 igazi erejét a körítésben végzett változások adják. Ezek alapját egy jelentősen kezelésbe vett Unreal Engine 3 képezi, amely két egyedi modullal gyarapodott: egyrészt egy spéci fény-árnyék renderelővel (ami az eddig kiadott képek alapján jelentős hangulati pluszt ad az egyébként átlagosan festő éjszakai pályáknak), másrészt pedig egy, bevallottan a Soldier of Fortune-sorozat GHOUL-rendszere ihlette sebzési modullal, amit a Tripwire stílszerűen MEAT (avagy Massive Evisceration and Trauma) névre keresztelt.

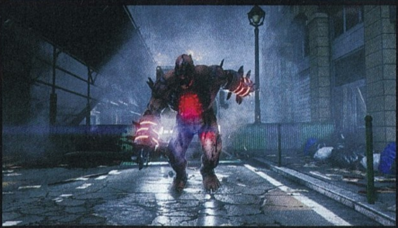
Ez utóbbi voltaképp a játék igazi sztárja, a MEAT mellett ugyanis minden ütésváltás eddig példátlan méretű pusztítást eredményez: ellenfeleink 19 ponton szakadhatnak darabokra, 95 halálozási animációt kapnak (melyek a főbb testrészek között oszlanak szét), a sebzési pontok pedig több szinten mélyülnek: egy fejlövés így például csak véres homlokkal jár, az újabb találatok viszont láthatóvá teszik a törött koponyacsontot, majd a roncsolt agyvelőt is. A vágószerszámokkal vízszintes és függőleges irányban is szabadon szelhetjük a rémségeket, ha pedig mindez nem lenne elég, az ütközetek nyomai nem tűnnek majd el: minden vérfolt és mocsok a kör végéig a pályán marad! A MEAT a Tripwire reményei szerint minden idők legbrutálisabb sebzési rendszere lesz, amire minden esélye meg is van, a vérre vágyó játékosoknak így már csak a SOF-ot lealázó sebzési modell miatt is megéri majd beszerezni a KF2-t.

A Tripwire persze nemcsak a pusztításra, hanem azok eszközeire is odafigyel, a játék ellenfelei és az azokra szegeződő fegyverek így szintén kiemelt figyelmet kapnak. Minden karakter és lőszerszám motion capture technikával kel életre, itt pedig nem spórolt a pénzzel a csapat: a mordályok példának okáért külön FPS és TPS nézetű mo-cap animációkat kapnak, amiket 230 fps-en rögzítenek, így a hentelések során beütő bullet time esetén minden kirepülő töltényhüvelyt tisztán látni. Betárazási animációból is egyenként négy darab jut a közel negyven tervezett fegyverre (két normál és két gyorstárazás, utóbbiakat a lőszerszámhoz kapcsolódó perk fejlesztésével oldhatjuk ki).

Új szörnytípusból garantáltan nem lesz hiány, így még azok is meg lesznek elégedve, akik már halálosan unják az első Killing Floor rusnya lényeit.

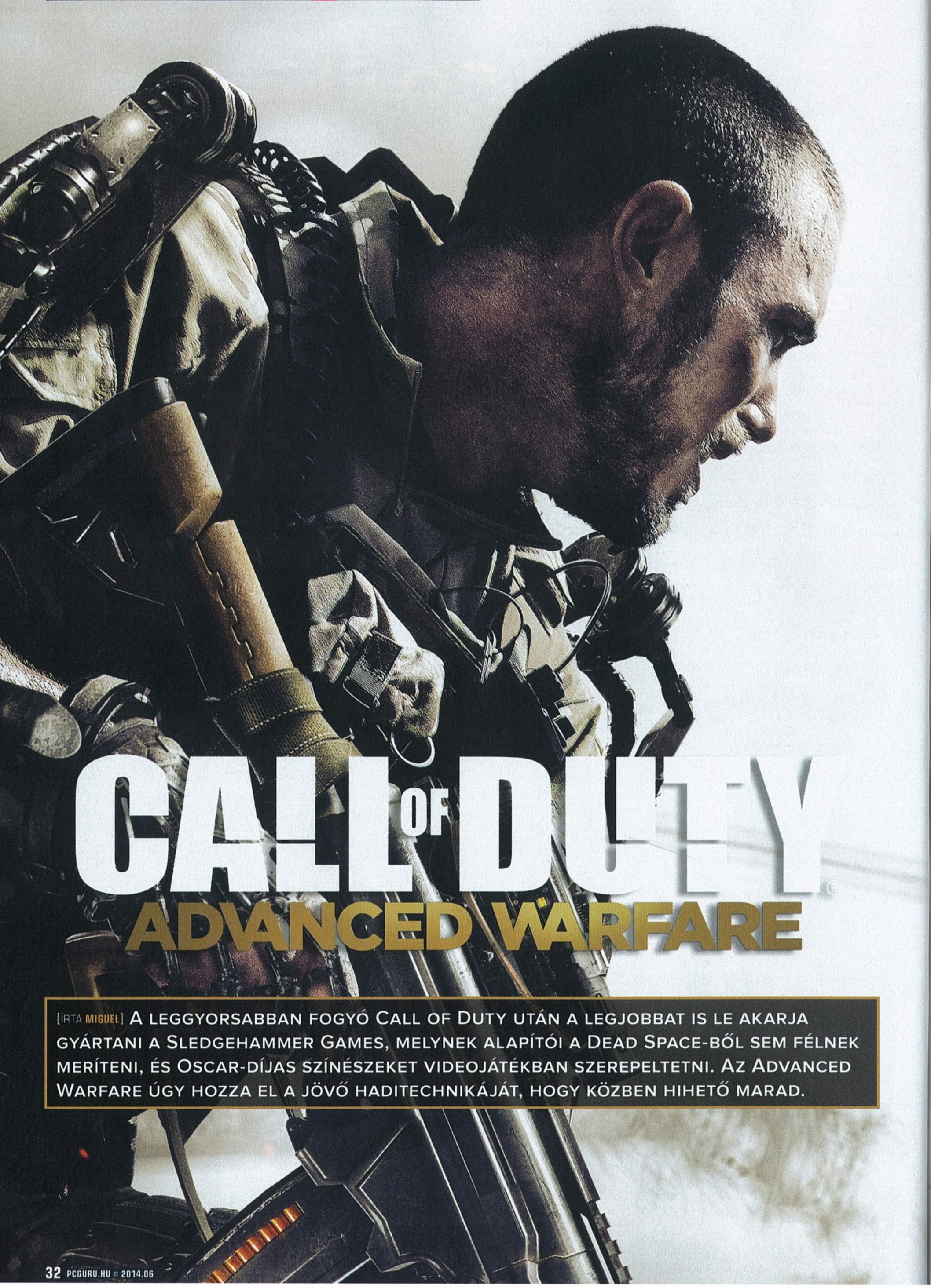
Mindez már önmagában jelentős technikai mérföldkő, a legjobb viszont még hátravan: a Tripwire mind a MEAT-et, mind a játékmenetet teljesen modbarátnak tervezi! Elődjéhez hasonlóan a KF2 is Steam Workshop-kompatibilitást kap, emellett viszont dedikált SDK is érkezik a játék mellé, amivel az ígéretek szerint pofonegyszerűen adhatunk majd új fegyvereket, pályákat, ellenfeleket, de akár zed támadásfajtákat is a programhoz. Meg kell hagyni, a Tripwire-nél tudják, hogyan kell közösséget építeni...





HULLANAK A VÉGTAGOK

A játékmenet tehát változatlan, a találás viszont merőben új, és sokkal profibb – röviden ez a Killing Floor 2 mérlege, és épp ezért várom annyira az új részt. A MEAT remekül hangzik, a fejlődési fa végre sokkal kiegyensúlyozottabb, a gépigénnyel pedig a fejlesztők ígéretei szerint szintén nem lesz gond, a cél ugyanis az, hogy az elődhöz hasonlóan a KF2 is minél több embernél legyen játszható. Ismerős játékmenet hihetetlenül brutális köntösben – remélem, mihamarabb elstartol a Tripwire által emlegetett Steam Early Access változat!



CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

[IRTA MIGUEL] A LEGGYORSABBAN FOGYÓ CALL OF DUTY UTÁN A LEGJOBBAT IS LE AKARJA GYÁRTANI A SLEDGEHAMMER GAMES, MELYNEK ALAPÍTÓI A DEAD SPACE-BŐL SEM FÉLNEK MERÍTENI, ÉS OSCAR-DÍJAS SZÍNÉSZEKET VIDEOJÁTÉKBAN SZEREPELTETNI. AZ ADVANCED WARFARE ÚGY HOZZA EL A JÖVŐ HADITECHNIKÁJÁT, HOGY KÖZBEN HIHETŐ MARAD.

A helyi nevezetességek, a világszerte ismert ikonikus építmények lerombolása továbbra is kötelezően használandó eleme a COD-epizódoknak. Ez alól az Advanced Warfare sem kivétel: viszlát, Golden Gate híd!

Nagyot ugrik az időben a Call of Duty legújabb része, a 2014. november negyedikén megjelenő Advanced Warfare. Az ígéretek szerint a korábban a Dead Space-sorozaton dolgozó szakemberek alapította Sledgehammer Games bemutatkozó munkája nemcsak a modern fegyverek, az új ellenség és a játékban szereplő sztárok miatt szól majd nagyot, hanem mert alapvetően új irányba indítja el az amúgy inkább csak a helyét keresgélő játékot.

ADATOK

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **Sledgehammer Games**

MŰFAJ **FPS**

MEGJELENÉS **2014. 11. 04.**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT **80%**

STÍLUSMINTA

Call of Duty: Black Ops 2 2012 (ACTIVISION)

Call of Duty: Ghosts 2013 (ACTIVISION)

ZSOLDOSÉKNÁL ÉG A VILÁG

2052-ben járunk, a világban már nincsenek igazán nemzeti hadseregek, a katonák szerződéses magáncégek (angolul ezeket PMC-knek, private military contractornek, vagyis katonai szolgáltatócégeknek hívják, a rövidítést használjuk majd mi is) munkatársaiként intézik el mindazt, ami ma még a helyi honvédség dolga. A történet szerint az általunk alakított Mitchell közlegény az ATLAS nevű PMC tagja. Egész pontosan a játék elején még az USA hadseregét erősítjük tengerészgyalogosként, de egy durva terroristatámadás után (ami amúgy a 9/11-es események világszinten megismételt változata lesz) csapunk fel zsoldosnak.

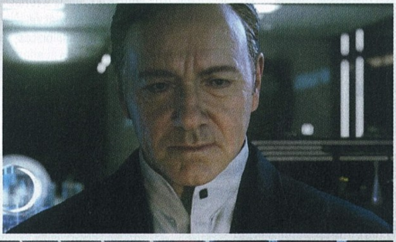
A történet szerint a fő ellenség a KVA nevű terroristacsoport lesz, amely jó néhány nagyvárost romba dönt majd egy egyelőre ismeretlen cél miatt. Az érdekesség, hogy az ATLAS nem az a zsoldoscég, amelyre először gondol az ember: ők ugyanis békefenntartó szerepet is vállalnak. A cég annyira hatékonyan jelent meg szinte az összes konfliktus sújtotta övezetben az utolsó puskalövések idején, hogy a játék története szerint még az ENSZ is hivatalos békefenntartó csapatként számít rájuk a világban.

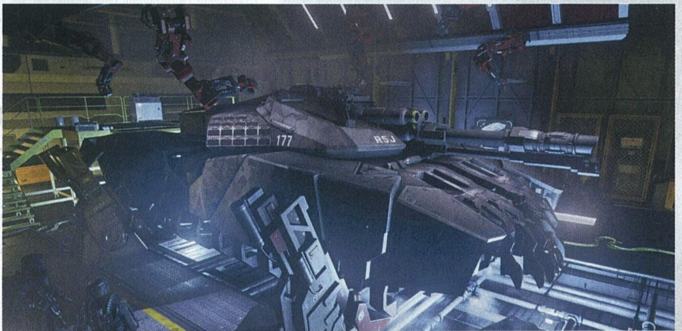
Az ATLAS-t egy Jonathan Irons nevű milliárdos vezeti, ő az, aki nekünk is állást ajánl (mert a seregben együtt szolgáltunk a fiával, ez pedig elég jó ajánlólevél). Mitchell nem sokat gondolkozik: a fizetés is jobb, ráadásul a felszerelés is a lehető legmodernebb, így nem kérdés, hogy az uniformist egyetlen pillanat alatt lecseréljük majd a szupermodern robotruhára.

KEVIN SPACEY ODACSAP

Nagyjából itt érdemes megállni, hogy tisztázzuk, miért lehet valóban nagyobb durranás az Advanced Warfare annál, amit egy „na, ez is csak egy CoD"-jellegű legyintéssel el tudnánk hessegetni.

A TREYARCH ÉS AZ INFINITY WARD JÁTÉKAI UTÁN ÚGY TŰNIK, HOGY A SOROZAT MOST A KÖZELJÖVŐ TÉMÁJÁRA KATTANT RÁ.





A legelső indok, ami miatt érdemes lesz odafigyelni, az a fejlesztőcsapat. A Sledgehammer alapítói, mielőtt rekordidő alatt leszállították volna a kasszasiker Modern Warfare 3-at, a Dead Space-sorozaton dolgoztak, így van esély arra, hogy ha normális mennyiségű időt és az Activisiontől megszokottnál több kreatív teret kapnak, olyan keretsztorit, illetve jeleneteket hozhatnak össze, amik végre kinavigálják a kétségbeesett klisésorozatból a többre érdemes CoD-ot. Eleve az a sztárparádé jelenthet valamit, amit a szereplők terén láthatunk. Mivel a bemutató videót már mindenki látta, így csak keveseknek okozhat meglepetést, hogy az ATLAS vezérigazgatójának szerepét a kétszeres Oscar-díjas Kevin Spacey játssza, aki mostanában főleg a közelmúlt legjobb politikai drámájában, a House of Cardsban mutatta meg, milyen zseniális színész. Spacey ráadásul nemcsak a hangját adja majd a játékhoz, hanem a megjelenését is. A készítők abban a stúdióban rögzítették mocap segítségével arcának minden rezdülését, ahol korábban az Avatár szereplőinek fejét is teleragasztgatták kis pingponglabdákkal.

Érdekesség, hogy Sledgehammer már a House of Cards előtt is Spacey-t akarta a főszerepre, de a játék- és sorozatbeli karakterek mégis sokban hasonlítanak egymásra. A színész szerint fontos hasonlóság, hogy a kíméletlen politikus, Francis Underwood, illetve a játékbeli cégvezér is célratörő személy, aki nem feltétlenül a szabályok szerint játszik, és – a színész saját szavaival élve – imádja alaposan „megkeverni a szart". A készítők szerint „korunk egyik színészlegendáját" arra kérték, hogy olyan férfit alakítson, aki egyszerre elszánt cégvezető, törtető zsarnok, illetve baromi rokonszenves figura. „Egy morálisan korrupt, mégis szerethető hőst akartunk, mint a Dexter vagy a Breaking Bad főszereplői, és akkor megláttuk, mit művel Spacey a House of Cardsban. Pontosan olyan volt, ahogy elképzeltük." – nyilatkozták a készítők.

Hiába szerepel lebegő motor a játékban, azért az Advanced Warfare továbbra sem sci-fi, annak ellenére sem, hogy a Sledgehammer Games első Call of Duty-játékát sokan futurisztikus CoD-nak pletykálták.

A PMC-BIZNISZ

Habár a PMC, mint fogalom egyáltalán nem új (már az Öböl-háborúban is a fronton harcoltak), de jelentőségük csak napjainkban lett beszédtéma, hiszen az Afganisztánt végleg elhagyó amerikai hadsereg helyét is ezek veszik át, elsősorban mint békefenntartók. De hogy mekkora iparágról is van szó (hiszen ez nem szól másról, mint a pénzről), azt kiválóan mutatják az alábbi adatok:

A legutóbbi afganisztáni háború tetőpontján az inváziós sereg 62%-a PMC-kből állt, vagyis több mint 100 ezer zsoldos volt a frontvonalon.

Világszinten a PMC-vállalatok forgalma eléri a 200 milliárd dollárt is, ami kétszer annyi pénz, mint amibe az egész első Öbölháború került.

A világ harmadik legnagyobb privát munkaadója egy PMC-cég, amely 27-szer több alkalmazottat foglalkoztat, mint a Pentagon: 620 ezer főt.

A PMC-ipar világszinten 15 milliónál is több embernek ad munkát, ami több mint egyes országok összlakossága.

Spacey karaktere a trailer alapján a történet egy pontján valószínűleg az ellenfelünkké válik, vagy legalábbis az egyikké a sok közül, hiszen a háttérben egy titokzatos terroristacsoport tologatja a bábukat. Nagyon reméljük, hogy a készítők nem azért hívták meg a sztorit kidolgozó csapatba a Bombák földjén íróját, hogy az ATLAS előre kiszámítható módon barátból ellenséggé váljon, de most ne is ezzel foglalkozzunk, hanem a ténnyel, hogy a Sledgehammer kit is kért fel szakértőnek (mármint a SEAL szakértők mellé): Mark Boalt, az imént említett, hatszoros Oscar-díjas háborús film forgatókönyvíróját.

Még mindig nincs vége a sztáresőnek, a főszereplő hangját ugyanis az egyik legjobb videojátékos szinkronszínész, Troy Baker adja. Őt a Bioshock: Infinite, a The Last of Us vagy az Infamous: Second Son főszereplőjének életre keltőjeként ismerhetitek, és bár a fejlesztők döntése szerint a főhős az akciójelenetekben nem, csak az átvezető mozikban beszél majd, az már biztos, hogyha megszólal, azt profin teszi.

ROBOTHARCOS JELENTKEZIK

De ne csak azon kattogjunk, hogy kik szerepelnek majd, hanem azon is, hogy mik. Az Advanced Warfare, vagyis a fejlett hadviselés alcímű rész ugyanis egy halom olyan haditechnikai vívmányt felsorakoztat, amik kivételesen tényleg szembejöhetnek a kor katonáival a következő néhány évtizedben. Az első és legfontosabb ilyen az a robotpáncél (vagy exoskeleton, magyarul mesterséges külső váz, ha ragaszkodni akarunk a hivatalos megnevezéshez), amit ma még főleg fizikai munkásoknak

EMBEREMLÉKEZET ÓTA EZ AZ ELSŐ ÉV, MIKOR A CALL OF DUTY INNOVATÍVABBNAK TŰNIK, MINT AZ ÚJ BATTLEFIELD!

és katasztrófamentőknek szánnak. Ez a szervomotorokkal felszerelt, a használója testére rögzített szerkezet tulajdonképpen úgy sokszorozza meg viselője erejét, hogy közben a mozgásban sem akadályozza. Az új CoD-ban természetesen ennek egy katonáknak kifejlesztett változatát használhatjuk majd, ami kicsit többet tud annál, minthogy mázsás súlyokat emelhetünk vele.

A Mitchell által használt EXO ruha egymagában több változást hoz a megszokott játékmenetbe, mint bármi, amit az eddigi fejlesztők ezidáig kitaláltak. A valós alapokon nyugvó cuccot ugyanis a küldetések során szerzett pontokból fejleszthetjük is, így előbb-utóbb hatalmas ugrásokkal teremhetünk az ellenfelek mögött a tűzharc közepén, átmeneti kötélpályát húzhatunk ki a pálya távolabbi pontjához, és simán odacsúszhatunk rajta; lesz benne a rejtőzködést segítő álcamód is, lebeghetünk vele a levegőben, és persze az autóborogatást is lehetővé tevő szupererő sem veszik el.

Ezek mind olyan lehetőségek, amik a fejlesztők szerint valószínűleg már elérhetők lesznek a 21. század második felében, ahogy például a környezet legfontosabb információit a szemünk elé vetítő szemüvegek technikája sem tűnik túl távolinak. Lesz puska is, ami nem hagyományos lőszereket használ, hanem az alapanyagot egy tartályból nyerve saját magának nyomtatja azt, és ha el akarunk bújni az ellenfelek elől, nem kell a legközelebbi fedezék után kutatni, elég lesz, ha mi magunk szúrjuk magunk elé azt a hátunkról lekapott eszköz segítségével.

A járművek között is lesz pár olyan, amit most még csak az amerikai védelmi minisztérium hadifejlesztéseit összefogó cég, a

JÓ REGGELT, VIETNAM

Mielőtt az Activision megkereste volna a Sledgehammert, hogy a szép lassan kiürülő Infinity Ward helyett ők hegesszék készre a Modern Warfare 3-at, a csapat épp nyakig állt egy másik játék fejlesztésében. „Nagyjából hat-nyolc hónapot dolgoztunk már rajta, épp kezdtünk belelendülni" – fogalmazott Glen Schofield, a csapat egyik alapítója. „Volt már néhány jó játékmechanikai ötletünk, néhány jó sztorielemünk, amiket egyszer valahol elővünk még, de nem egy FPS-ben." A játék ráadásul nem egy modern, az egész világot behálózó konfliktusról mesélt volna, hanem a vietnami háború kambodzsai és laoszi pokláról, ahol az emberek föld alatti járatokban gyilkolták egymást. Schofield szerint ez kiváló alap egy Dead Space-szerű játékhoz, ráadásul így még senki nem dolgozta fel azt a háborút – kár, hogy végül nem lett belőle semmi, mert a Sledgehammernek be kellett segítenie a Modern Warfare 3 fejlesztésébe.

DARPA kísérleteiben láthatunk. Ilyen az a motor, ami nem gurul, hanem lebeg a talaj felett – ezt például a Detroitban elhelyezett kalandban próbálhatjuk majd ki. Az egykori nehézipari központ már most sem az USA büszkesége, de a fejlesztők igen csúnyán elbántak vele, a történet szerint ugyanis Detroit volt a KVA terroristáinak egyik célpontja, így tulajdonképpen az egész város nem más, mint egy terrorakció után maradt hatalmas sírhely.

IJESZTŐEN JÓ LESZ

Ráadásul a lepukkant környezetben a Dead Space hangulata sokszor visszaköszönhet majd. A sztori szerint ugyanis katonáink szépen lassan araszolnak előre egy kiürített (és romos) iskola folyosóin, mikor az egyik terembe benyitva egy halom, vérben úszó hullába botlottak, amiket csak a fegyverlámpa fénye világít meg. Persze szörnyektől most nem kell tartani, de azért az sem jó érzés, hogy a KVA terroristái az így megszerzett vegyvédelmi ruhákba bújva szivárogtak be Detroit menekülttáborokkal csipkézett belvárosába.

Jó látszik tehát, hogy a szereplők, a sztori és a modern körítés nem különálló dolgok lesznek, hanem egymással összefüggő, és igen csábító egészet alkotnak. A Sledgehammer ráadásul hajlandó volt bizonyos kompromisszumokra is azért, hogy a történet hihető legyen. A főhős például ugyan kiváló katona, de azért nem képes mindenre. Valószínű, hogy bár lesznek különös, lépegetőszerű tankok és igen furcsa, változtatható irányszögű rotorokkal felszerelt repülők is a játékban, mi ezeket nem vezethetjük majd. Ez teljesen érthető, még a legkeményebb elitkatonákat is csak a filmekben képzik ki arra, hogy olyan dolgokat tudjanak magabiztosan működtetni, mint egy igen komoly specializációt igénylő harci jármű. Viszont ez nem jelenti azt, hogy nem ülünk majd ilyesmiben annak fegyverét vezérelve.

Amennyire eddig lehet látni, a világot azért bejárjuk a játékban: több amerikai nagyváros mellett a trailer alapján a nigériai Lagosba is eljuthatunk, és hát nyilván nem azért az az alapsztori, hogy a terror világméretűvé vált, hogy legalább még néhány nemzetközi turisztikai látványosság tövében ne öljünk meg pár száz embert.

MENNYIRE MARAD COD A COD?

Bár a játékot még nem próbáltuk, azért a sok jó hír mellett a pozitív összbenyomásba némi rossz előérzet is vegyül. A csodapáncél egyértelműen a Crysis alapötletének újrafeldolgozása, és bár személyes dolog, hogy ez kinek mennyire jön be, azért a végeredmény főleg azon múlik, hogy valójában mennyire változik meg ettől a megszokott CoD-élmény. A sorozat védjegyének mondható darálás azért megmarad, az EXO ruhát pedig főleg szkriptelt eseményeknél használjuk majd, de nem dönthetünk úgy, hogy szabadon rombolunk a pályán csak azért, mert megtehetjük: csak azokat az autókat boríthatjuk fel fedezéknek, és csak azokat a falakat törhetjük át, amiket a fejlesztők is e célból tettek oda. Az biztos, hogy a tömegjelenetek megmaradnak, de lesz egyfajta új ritmus a játékban: az egyik percben még halálra rémülünk a nagy óvatoskodásban, a következőben meg már szó szerint kicsúszik a lábunk alól a talaj, hogy a háború poklának legforróbb csatáiban találjuk magunkat.

MOTOR-CSERE?

Habár már a Ghosts kapcsán is azt állította az Activision, hogy a Call of Duty-sorozat végre a motorháztető alatt is fejlődik, a végeredmény egyáltalán nem ezt mutatta, és most is vitatkoznánk azzal, újak-e a technológiai alapok, de az biztos, hogy az Advanced Warfare kategóriákkal szebb, mint bármelyik CoD-epizód. Ez egy dolognak köszönhető: az új generációs konzoloknak, hiszen az elsődleges platform a PlayStation 4, az pedig van annyira erős, mint egy modern gamer-PC.

Külsőleg nem, belsőleg viszont az Advanced Warfare öltözete szinte pontosan ugyanolyan, mint a Crysis legendás nanoruhája. Ez nem néz ki annyira futurisztikusan, több rajta a mechanikusabb elem, de így legalább nem nézik mélytengeri búvárnak a viselőjét.

RÁZVA, NEM KEVERVE

A Sledgehammer mindent megtesz, hogy felrázza és újrakeverje azt, amit most Call of Dutyként ismerünk, és az Activision minden segítséget meg is ad nekik a sikerhez. Attól nem kell tartani, hogy a játék nem lesz bombasiker, inkább azon izguljunk, hogy Kevin Spacey és a jövő haditechnikája ne csak a reklámkampány része legyen, hanem eszközök abban a szerszámkészletben, melynek segítségével az Activision azok elkápráztatására készül, akik szerint a CoD az elmúlt néhány évben valamely téren elmaradt a vetélytársai mögött.

KIADÓ: WB GAMES **FEJLESZTŐ:** TRAVELLER'S TALES **PLATFORM:** PC, PS3, PS4, X360, XONE

LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM

[ÍRTA BATE] **Két év pihenő után LEGO Batman visszatér, hiszen ismét szükség van rá, ám ezúttal nemcsak Gothamet fenyegeti veszély, hanem az egész Földet, sőt az ismert univerzumot. A kockadenevér tehát útra kell, és szuperhős barátaival ezúttal az űrben tesz rendet. És még nem várt segítségük is akad...**

A Gauntlettel és a Shadow of Mordorral ellentétben a LEGO Batman 3-mal nem volt lehetőségem játszani, viszont a londoni eseményre kivezényelt egyik fejlesztő végigtolt előttünk egy közel húszperces demót, amiből azért jó pár dolog kiderült. Például az, hogy a LEGO-franchise nem az új batmanes kalanddal fog forradalmat indítani, hiszen az alapok ezúttal is változatlanok: adottak a figurák, akikkel végig kell rombolni minden pályát, méghozzá a szokásos fejtörők közepette, humoros kivitelben, tonnányi gyűjtögethető cuccal fűszerezve. Persze ez nem azt jelenti, hogy semmi nem változott, de az kétségtelen, hogy a készítők óvatos duhajként bántak az újdonságokkal.

GOTHAMEN TÚL

Az egyik legfontosabb változás, hogy Denevérember (és a kissé habókos Robin) ezúttal elhagyja Gothamet, sőt, még a Földet is, ugyanis a harmadik kaland ezúttal az űrbe és idegen világokra (például a Zöld Lámpások bolygójára) kalauzolja el a játékosokat. A demóban – ami a végleges játék első pályáinak egyike lehetett – egy Joker és Luthor vezette szuperbűnöző-bagázs támadja meg a Föld körül keringő Igazság Ligája bázist, a Watch Towert, és köpenyes hőseink első feladata, hogy a Denevérbarlangban gyorsan összerakjanak egy rakétát, amivel aztán a többi hős segítségére siethetnek. A játékmenet a szokásos, ám már itt előkerül a LEGO Batmanek egyik sajátossága, a főszereplők váltogatható ruházata. A korábbi epizódok pályáin mindig speciális hacukákra volt szükség, hogy megoldhassuk a különböző fejtörőket, és nem lesz ez másképp a harmadik részben sem, viszont a játék ezen része tovább bővül és finomodik az új epizódban. Hőseink ezúttal fejenként nyolc különböző kosztümöt húzhatnak magukra (lesznek visszatérő és vadonatúj változatok), és az egyes cuccok ezúttal fejleszthetők, tehát ahogy haladunk előre a történetben, úgy bővül a ruhatárunk – lesznek abszolút hasznos fejlesztések, illetve olyan apróságok, melyek csak a vicc kedvéért kerültek a játékba. Fontos változás továbbá, hogy az első két LEGO Batman-játékkal ellentétben ezúttal már nemcsak akkor lesz lehetőségünk váltani a kosztümök között, ha a fejlesztők elérhetővé teszik azokat a pályákon, hanem egy körmenü segítségével bármikor csemegézhetünk a már megnyitott opciók között.

ÚJDONSÁGOK MÓDJÁVAL

Ami biztos, hogy ebben a részben is visszatér Batman „erősember" öltözete, illetve hősünk kap egy speciális, szárnyakkal és jetpackkel is rendelkező űrgúnyát, Robin pedig egy speckó hackerruhával gazdagodik, amivel különböző számítógépek feltörése válik lehetővé. Ez utóbbi metódus egy új minijátékot is jelent, ugyanis minden ilyen akciónál bekerülünk egy Tron-szerű virtuális világba, és csak akkor tudjuk az irányításunk alá vonni a kiszemelt komputert, ha sikeresen abszolváljuk a ránk váró, főleg ügyességet és ritmusérzéket igénylő feladatokat. És nem ez lesz az egyetlen új játékelem, hiszen a fejlesztők ígérete szerint minden pályát felturbóztak hasonló részekkel – ebből kaptunk is egy kis ízelítőt a demó során, mikor a Watch Towerhez érkező hőseinknek egy oldalnézetes shoot 'em up keretében kellett az űrbázis ellenük fordított védelmét kicselezni.

BATMANEN TÚL

Aki játszott a LEGO Batman 2-vel, az tudja, hogy abban az epizódban már nem csak a Sötét Lovag és Robin volt irányítható, de idővel felbukkant Superman, majd a végjátékban a teljes Igazság Ligája a rendelkezésünkre állt. Ezt viszi tovább a Beyond Gotham is, sőt itt már a kezdetektől elérhető lesz jó pár figura (Flash, Cyborg, Wonder Woman, Martian Manhunter stb.), és nemcsak a Liga már ismert tagjai, hanem más DC-szereplők is, akárcsak a LEGO Marvel Super Heroes esetében. Viszont még itt is van egy csavar, hiszen a főellenség ezúttal Brainiac, aki nemcsak a hősöket, de a bűnözőket is fenyegeti, így a jó fiúk kénytelenek lesznek összefogni a rosszakkal, hogy megmentsék a Földet és az egész univerzumot. És ha ehhez még hozzáteszem azt is, hogy nemcsak Batmannek és Robinnak lesznek váltogatható öltözetei, hanem Lexnek, Jokernek és Cyborgnak is, akkor már ti is biztos legalább annyira várjátok ezt az idén ősszel megjelenő játékot, mint én.

A LEGO kaland elsöprő sikere után nem is lehet kétséges, hogy egy Batman főszereplésével készült LEGO-játék le fogja tarolni az eladási listákat, főleg úgy, hogy felvonul mellé a DC-világ szinte összes ismert szereplője.

LONDONI VIZIT

KIADÓ: WB GAMES **FEJLESZTŐ:** ARROWHEAD GAME STUDIOS **PLATFORM:** PC

GAUNTLET

[ÍRTA BATE] **A Warner Bros. játékrészlege és a Magickát fejlesztő Arrowhead Game Studios összefogott, hogy feltámasszanak egy közel harminc éves legendát, arra ösztökélve a játékosokat, hogy ismét csapatban vágjanak neki az ismeretlennek, megküzdve az élőhalottak hordáival és egymással is.**

Ha játszottál az eredeti Gauntlettel, az két dolgot jelent: hogy öreg vagy, mint az országút, és már 1985-ben is volt pénzed arra, hogy arcade játékgépek előtt töltsd a szabadidődet. Az Atari által készített játék ugyanis ekkor jelent meg, és a maga idejében egészen forradalmi alkotásnak számított, hiszen az elsők között kínált négyfős kooperatív hack 'n' slash játékélményt – ráadásul nem egy otthoni konzolon, hanem egy játéktermi gépen.

MÚLTIDÉZÉS MESTERFOKON

A Gauntlet első, igencsak sikeres részét követően még számtalan folytatás született, legutóbb 2005-ben, Seven Sorrows alcímmel PS2-re, Xboxra és X360-ra, de a Magickáról elhíresült Arrowhead Games egészen az alapokhoz nyúl vissza, és egy remake-et készít, megtartva az az eredeti játék minden alaptulajdonságát, a modern kor igényeihez igazítva, kiegészítve néhány érdekes apróssággal. De hogy miről is van szó tulajdonképpen? Egy felülnézetes hack 'n' slash akciójátékról, amiben négy karakter (Warrior, Elf, Wizard, Valkyre) vág át a föld alatti labirintusok tengerén, szörnyek légióit hányva kard-, varázspálca- és íjvégre, miközben a kincsek gyűjtése és a titkos szobák felfedezése sem maradhat el. Ez elsőre nem hangzik valami nagy truvájnak, de a Gauntlet ereje éppen abban rejlik, hogy van mersze hű maradni az eredetihez, és meghagyni az alapjaiban teljesen egyszerű játékmenetet. A londoni bemutató során három másik újságíróval telepedtünk le egy kanapéra, egy hatalmas tévé elé, és együtt vágtunk neki az ismeretlennek. A Warrior hatalmas karddal és erős páncélzattal veti magát a szörnyek sűrűjébe, a Valkyre a pajzsával Amerika Kapitányt utánozva tesz rendet, a jóval sérülékenyebb Elf és Wizard pedig a hátsó sorból osztja az áldást – az utóbbit pont én irányítottam, és hamar kiderült, hogy sikerült kiválasztanom a legtechnikásabb karaktert. A varázslás ugyanis nemcsak eszetlen „kattintgatás", hiszen az elsüthető mágiákat három gomb használatával lehet kombinálni, nem árt időzíteni, és ki kell tapasztalni azt is, hogy melyik lényre melyik elementál van a legdurvább hatással. Persze a többi karakternek is megvannak a maga specialitásai (sima és speckó támadások), ám az kétségtelen, hogy a Warrior a legkönnyebben irányítható hős, kezdőknek tehát ő ajánlott.

EGYÜTT, DE EGYMÁS ELLEN

A megfelelő karakterválasztás pedig azért fontos, mert a játékosok nemcsak a szörnyhordák, de egymás

ellen is játszanak, a program ugyanis figyeli a kaszabolás közben nyújtott teljesítményünket, és minden pálya végén eredményt hirdet, így számít, hogy mennyire vagyunk hatékonyak, ráadásul old school játékról lévén szó a hősök nem gyógyulnak maguktól, és ügyelnünk kell arra, hogy a pajtások ne nyúlják le előlünk a gyógyuláshoz nélkülözhetetlen csirkecombokat.

Habár elsőre nem úgy tűnik, a Gauntlet odafigyelést és valódi csapatmunkát igényel, hiszen ügyelnünk kell, hogy a társainkat ne sebezzük, érezni kell, hogy miképp lehet összedolgozni, illetve azt is illik tudni, hogy a kaják és italok elpárolognak, ha találat éri őket, szóval az ész nélküli csapkodás és lövöldözés itt sokkal többet árt, mint amennyit használ.

A SZÜKSÉGES PLUSZ

Azzal persze az Arrowhead fejlesztői is tisztában voltak, hogy a csapatalapú csontvázirtás 2014-ben azért karcsú játékmenet, így további extrákkal vértezték fel alkotásukat. Ezek egyike, hogy a pályák részben állandóak, részben procedurálisan generáltak (tehát véletlenszerűek), így a végigjátszások során sosem találkozhatunk két ugyanolyan tereppel. Ezenfelül speciális ereklyék és mindenféle elágazásokat megnyitó kulcsok, illetve apró fejtörők várják a kalandorokat, ráadásul az említett zárnyitó eszközökből mindig kevesebb van, mint ajtóból, így alkalmanként azon sem árt gondolkodni, hogy pontosan mit akarunk kinyitni. Végezetül érdemes megemlíteni a főellenfeleket, mert ilyenek is lesznek, ám ennél többet nem tudok mesélni róluk, mert a játék pont akkor ért véget, mikor a demószakasz végén elértünk egyet. A próbaváltozat viszont ennek hiányában is elég meggyőzőre és élvezetesre sikeredett, így alig várom, hogy a nyári megjelenés után a többiekkel vállvetve a lehető legprecízebben használjam jól bevált varázslómat.

Habár a Gauntlet hivatalosan csak PC-re lett bejelentve, meglepődnénk, ha nem jelenne meg minden létező konzolra, hiszen a kooperatív multiplayerre kihegyezett játékmenet, a műfaj és a megvalósítás üvölt a nagyképernyőért!

KIADÓ: WB GAMES **FEJLESZTŐ:** MONOLITH **PLATFORM:** PC, PS3, PS4, X360, XONE

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

[ÍRTA BATE] **Ősszel ismét megnyílik számunkra a virtuális Középfölde, méghozzá egy olyan része, amit korábban még nem nagyon volt lehetőségünk bejárni. A PC Guru Londonban kipróbálhatta a Monolith új akciójátékát, ami Mordorba kalauzolja a játékosokat, méghozzá abba az időszakba, mikor még nem lepte be a Végzet-hegyéből származó szürke hamu.**

Ugyan tavaly decemberben már közöltünk egy előzetest az október 7-én érkező Middle-Earth: Shadow of Mordorról, de a távol maradók kedvéért következzen most egy gyors összefoglaló. A játék sztorija a Hobbit és a Gyűrűk Ura közötti időszakra tehető, és onnan indul, hogy Szauron elhagyja Dol Guldurt, és visszatér az általa alapított Mordorba. A visszaköltözés nem mentes az atrocitásoktól, hiszen a nagyúr cseppet sem barátságos serege lemészárolja a Fekete Kaput őrző gondori kószákat, köztük leendő főhősünket és családját. Talion azonban visszatér az árnyékvilágból, méghozzá egy, a testébe költöző lidércnek (rá utal a meglehetősen hosszú cím is) köszönhetően, annak minden különleges képességével egyetemben. Emberünket és a túlvilági lényt azonban nem csak az előbbi porhüvelye köti össze, hanem a Szauron iránt táplált bosszúvágy is, így az egyetlen testben lakozó duó Mordor felé fordul, hogy revánsot vegyenek a sérelmeikért.

Az Assassin's Creed fémjelezte akciójátékok műfaja végre egy minőségi alkotással bővül!

MORDOR, AHOGY MÉG SOSEM LÁTHATTAD

A Shadow of Mordor műfaja külső nézetes nyitott világú akciójáték, és ha valamihez hasonlítani kellene, akkor azonnal az Assassin's Creed ugrana be, csak épp középföldés környezetben. A játéktér ugyan csak a régiókra osztott Mordorra korlátozódik, azonban a ránk váró világ (most még) egyáltalán nem olyan, mint ahogy a Gyűrűk Ura- filmekből emlékezhetünk rá. Szauron és a Fekete Hegy aurája ekkor még nem érezteti a hatását, több a zöld, mint a szürke, és az emberek nyoma is tetten érhető a környezeten, azzal a szomorú mellékzöngével, hogy a területet jobbára már a sötét nagyúrnak engedelmeskedő orkok uralják. Minden épületben, minden településen az ő fajtájukkal találkozhatunk, ember csak ritkán keresztezi utunkat, és ha igen, akkor is esélyes, hogy csupán rabszolgaként. Ez persze nem azt jelenti, hogy csak orkokkal kerülünk interakcióba, ugyanis a londoni sajtóesemény során Michael de Plater, a dizájnért felelős szakember

elárulta, hogy a történet előrehaladtával számos faj képviselőjével fogunk találkozni, így tündékkel és törpékkel is, ráadásul nem névtelen akárkikkel, hanem olyan karakterekkel, akik ismerősek lesznek a Gyűrűk Ura trilógiából. Hogy pontosan kik fognak felbukkanni a kalandjaink során, azt a fejlesztők egyelőre nem akarták elspoilerezni, de az már biztos, hogy Gollam ezúttal is jelentős szerepet tölt majd be a történetben, és a sztori során az is ki fog derülni, hogy az Egy Gyűrűtől eltorzult hobbit és a főhősünk között több a hasonlóság, mint ahogy azt elsőre gondolnánk...

CSAPJUNK AZ ORKOK KÖZÉ

A londoni esemény során viszont nemcsak a készítők faggatására volt lehetőség, hanem a játékkal is eltölthettünk egy kis időt, konkrétan másfél órán át nyúzhattuk a Shadow of Mordor demóját, méghozzá az egyik fejlesztő hathatós segítségével. Utóbbira főleg azért volt szükség, mert a próbaváltozat nem a történet elejét tartalmazta, hanem azonnal a program közepébe csöppentünk, megannyi ismeretlen funkció és lehetőség közé. A helyszín Mordor egyik belső régiója, a Núrnen-tó partvidéke, zöldellő dombokkal, romos tornyokkal és erődökkel, meglehetősen aktív faunával és persze megannyi orkkal. A játék célja ugyebár a bosszú, és mindezt csak úgy tudjuk elérni, ha mi magunk is megmásszuk Szauron seregének ranglétráját, legalábbis olyan értelemben, hogy az alacsony rangú katonáktól haladunk a durvább ellenfelek felé. A lényeg, hogy meggyengítsük a sötét nagyúr kompániáját, azzal a céllal, hogy így könnyebben férkőzhessünk az elsődleges célpontunk közelébe.

Habár a lopakodás, az ellenfelek becserkészése a Shadow of Mordorban is élvezetes, előbb vagy utóbb mindenképp kenyértörésre kerül a sor, és ilyenkor jól jön a Batman-játékokból kölcsönzött harcrendszer precizitása, légiessége.

ORKOK VS ASSZASZINOK

A videojáték-iparban sem számít újdonságnak, ha hajba kapnak a fejlesztők – elég csak visszagondolni az id Software és John Romero meglehetősen viharos kapcsolatára –, de még így is hírértékű, ha összeszólalkozik pár ismertebb név. Így történt ez a Shadow of Mordor esetében, amiről első látásra nem csak az érdeklődőknek, de az iparág szakembereinek is az Assassin's Creed ugrott be, hiszen a játékmenete annak kiköpött mása. Az AC2 csatáiért felelős tervező ennek hangot is adott: Charles Randall a Twitter-csatornáján egyenesen az AC2 forráskódjának és anyagainak ellopásával vádolta meg a fejlesztőket. A Monolith a vádakra csak késve és meglehetősen visszafogottan reagált, kiemelve, hogy egyáltalán nem akarnak plagizálni senkit, egyszerűen csak a téma és a műfaj miatt elkerülhetetlen, hogy hasonló legyen a két játék.

Persze erre egyedül vajmi kevés esélyünk lenne, így a demó fő küldetése, hogy egy kisebb sereget állítsunk magunk mögé, viszont ez csak úgy lehetséges, ha az adott régió egyik ork vezérét valamilyen módon a saját oldalunkra állítjuk. Más játékokban ez valószínűleg jó pár lineáris küldetés megoldásával lenne abszolválható – nem úgy a Shadow of Mordorban, itt ugyanis csakis rajtunk múlik, hogy miképp jutunk el a tápláléklánc tetején tanyázó orkokhoz. Lehetőségből pedig akad pár, köszönhetően a Nemesis-rendszernek, melynek lényege, hogy Szauron serege egy élő és lélegző szervezet, ahol – a való élethez mintájára – versengés folyik, és a legtöbb szereplő arra törekszik, hogy minél feljebb jusson, és mocskos orkokról lévén szó, a határozottabb egyedek nem is válogatnak az eszközökben, hogy elérjék a céljukat. Aztán itt vagyunk még mi is, és a cselekedeteink egészen durva hatással lehetnek az ork sereg felépítésére...

Miközben az irányítással barátkozom, a mellettem ülő fejlesztő felvázol számomra néhány lehetőséget. Elkaphatok egy orkot, hogy a lidérctől kapott Dominate képességgel az oldalamra állítsam, és elküldhetem, hogy ölje meg a kapitányát, ezzel gyengítve a helyi szervezetet, egyszersmind egy magasabb pozícióba juttatva agymosott áldozatomat. Dönthetek úgy, hogy először leszámolok két testőrrel, így biztosítva könnyebb „hozzáférést" az egyik hadnagyhoz, de akár úgy is alakíthatom az eseményeket, hogy a Dominate újbóli bevetésével két acsarkodó kapitányt egymásnak uszítok, segítek győzni a saját választottamnak, majd arra kényszerítem, hogy próbálja meg átvenni a vezetést az egész régióban. Természetesen a puccsban én is segédkezhetek, és ha sikerrel járunk, akkor máris egy olyan személy áll a megfelelő helyen, aki már nem Szauront, hanem Taliont szolgálja, és a pálfordulásban követi őt az összes alá tartozó katona is – küldetés megoldva.

AZ ÉN UTAM

A felsorolt lehetőségek hallatán hirtelen nem is tudom, hogy mihez kezdjek, így kissé bizonytalanul elindulok egy közeli torony irányába, melynek tövében épp egy kisebb ork kompánia tanyázik. A csata elkerülhetetlen, és mivel még nem vagyok ura a karakternek, néhány esetlen csapás után annak rendje és módja szerint fűbe harapok. Gond persze egy szál se, hiszen a lidérc ismét feltámaszt,

Mivel a Shadow of Mordorban a Gyűrűk Ura világának egy jelentős szelete megtalálható, ezért adja magát, hogy azt ne kizárólag gyalogosan kelljen bejárni, hanem valami állat hátán – na de azért ez mégiscsak túlzás egy kicsit.

MICHAEL DE PLATER

A Shadow of Mordor tervezési vezetője nem ma kezdte a pályafutását. Michael de Plater már 19 éve úszik az árral. Karrierje az Electronic Arts Ausztráliánál vette kezdetét, ahol olyan sportjátékok producere volt, mint az AFL '98 és a World Cup Cricket, de kivette a maga részét a kevesek által ismert RTS-ből, a KKnD-ből is. Ezt követően azonban új kontinensre igazolt: az angol Creative Assemblynél találta meg a következő nagy feladatát, ahol több Total War-epizódba is besegített, de nem bírt a fenekén maradni, így 2004-től már a Ubisoft Shanghai kreatív igazgatójaként gondozta a Tom Clancy's EndWart. 2009-ben már a Ubisoft Montpelliernél tevékenykedett, de a Ghost Recon: Future Soldier befejezése után átköltözött a Monolith csapatához.

méghozzá a gyorsutazási pontként is szolgáló különleges tornyok egyikében. Ami ennél érdekesebb, hogy mindeközben kiderül, hogy a halálomat okozó ork egy alacsonyabb rangú vezető, aki a legyőzésemmel feljebb jutott a ranglétrán. Ha már így alakult, akkor ideje bosszút állni, és úgy döntök, hogy az én hibámból „szintet lépő" orkon keresztül fogom végrehajtani a fő küldetésemet. A megfelelő menüben kiválasztom a célpontomat, egy apró ikon feltűnik a minitérképen, én pedig arra veszem az irányt. Miközben megtalálom a futás gombkombinációját a kontrolleren, a mellém rendelt fejlesztő a képernyőre mutat, és azt tanácsolja, hogy közelítsem meg a nem is olyan messze lévő ketrecet. A rácsok mögött egy caragor nevű fenevad várja a szabadulást, én pedig egyetlen jól irányzott nyílvesszővel szabadjára engedem. Nem biztos, hogy hálából, de a fenevad rögtön a közeli orkok nyakának ugrik, én pedig egy újabb Wraith képességgel a hátára teleportálok, és az uralmam alá hajtom. A maradék pár orkot a lény hátáról hányom kardélre, majd az állatot hátasként használva a célpontomat rejtő erőd felé veszem az irányt...

A játék ötletei kiválóak, de nem tudni, hogy nem válnak-e monotonná a kampány során.

Az építményhez érve Eziót megszégyenítő mozdulatokkal mászom meg a falat, majd a magasból veszem szemügyre az áldozatomat, akiről a megfelelő menüben kiderül, hogy igencsak fél a tűztől. Ha már így alakult, akkor az íjammal becélzom a lenti kompánia tábortüzét, és egy robbanást idézek elő, amitől a kipécézett ork pánikba esik. A zavart kihasználva a csapat közé vetem magam, az egyik csatlóst simán lekardozom, míg egy másikat egy brutális kivégzéssel ártalmatlanítok. A sima pribékek legyakását követően már koncentrálhatok az eredeti célpontomra, aki felismer, és azonnal a tudtomra adja, hogy ismét győzedelmeskedni fog felettem. Téved. Pár csapással sikerül meggyengítenem, és ekkor megnyílik előttem a lehetőség, hogy használjam a lidérc biztosította Dominate képességet.

Megragadom az ork grabancát, és rögtön négy opció áll a rendelkezésemre: megölhetem, feláldozhatom, más katonák gyenge pontjainak kifürkészésére küldhetem, valamint kényszeríthetem, hogy a társai ellen forduljon. Természetesen az utóbbit lehetőséget választom, és a fő feladatomat szem előtt tartva arra utasítom a szerencsétlent, hogy hívja ki a közvetlen felettesét.

Az uralmam alá került ork ezt követően nem teketóriázik, máris a közeli nagyobb erőd felé veszi az irányt, a térképen megjelenik egy újabb ikon, én pedig már haladok is az új célom felé. A hatalmas, várszerű építménybe lopakodva jutok be, majd a hely megfelelő pontjára érve kezdetét veszi az általam életre hívott esemény. Az áldozatom kihívja a hadnagyát egy küzdelemre – azonban buta fejjel azzal nem számoltam, hogy a másik fickónak testőrei lesznek, így egy kicsit rizikósabb a vállalkozás, mint ahogy elsőre tűnt. Merengeni persze nincs idő, hiszen odalenn megindul a küzdelem, és nem csak a két főnök kap össze, de az ellentétes oldalak csatlósai is egymásnak esnek, így a kialakult káoszban senkinek nem tűnik fel, hogy végül én is beszállok a csetepatéba. Célpontjaim a testőrök, hogy segítsem a „védencemet", és két perc alatt sikerül is megszabadulnom tőlük. Már fordulnék az acsarkodó főnökök felé, mikor egyszer csak véget ér a véres balhé, ugyanis az emberem felülkerekedett

A Shadow of Mordor nem gyereknek készül, az erőszak ábrázolása, a véres csatajelenetek pusztításának bemutatása ezért sokkal hangulatosabb, mint a Gyűrűk Ura-trilógiában, vagy a Hobbit filmekben. Nagyon helyes: ilyennek kell lennie!

A magasabb rangú orkokkal való párbajozás a játék egyik legintenzívebb és leghangulatosabb eleme.

az ellenfelén. A ranglétrán való előrelépés azonnal megtörténik, én pedig arra gondolok, hogy ennél jobban nem is alakulhattak volna a dolgok...

Már csak egyetlen hajszál választ el attól, hogy az orkom a régió főnökévé váljon, úgyhogy nem is tétlenkedem, a közben felszívódó „barátomat" ismét megkeresem a térképen, majd egy újabb konfrontációt követően arra kényszerítem, hogy gyilkolja meg a helyi nagyfőnökök egyikét. A metódus hasonló, mint korábban, azzal a különbséggel, hogy a térképen jelzett helyszínre érve egy videó fogad, amiben a vezér beszédet mond egy rögtönzött emelvényen. Miközben hergeli az előtt ujjongó tömeget, a háttérben megjelenik a „kiválasztott", és mindenki szeme láttára a sárba rúgja az amúgy igen nagydarab orkot. A csata ezzel kezdetét veszi, ismét két tábor esik egymásnak, én pedig a biztonság kedvéért megnézem, hogy a likvidálni kívánt főnök vajon milyen gyengeségekkel rendelkezik. Hoppá, a fejlövéseket nem nagyon bírja! Nosza, előkapom az íjamat, és lidércnézetben (ami az Arkham-játékokból ismerős detektívnézet itteni megfelelője), időlassítás mellett becélzom a melákot. A találat nem halálos, viszont az áldozatomat annyira meggyengíti, hogy az áruló orkom ezúttal is győzedelmeskedik. A volt vezér elhullásával a tömeges küzdelem véget ér, a legyőzött fél csatlósai a szélrózsa minden irányába szaladnak, a játék pedig jelzi, hogy a régiónak új vezére van, az én emberem, rengeteg követővel, szóval sikeresen végrehajtottam a rám bízott feladatot...

SOSEM UGYANÚGY

Hogy milyen más úton hajthattam volna végre a közel egyórás feladatot, az most még nem derült ki, de a Michael de Plater biztosított arról, hogy két ugyanolyan megoldás sosem lesz, már csak azért sem, mert a játékba kerülő ellenfelek minden alkalommal véletlenszerűen generálódnak, és nem csak a küllemük, a nevük, a félelmeik és az erősségeik, de a seregben betöltött szerepük is megváltozhat. Ha tehát egy újraindítást követően ismét nekifutottam volna a demónak, akkor készakarva sem tudtam volna ugyanúgy végigvinni a fent leírtakat, lévén túl sok tényező változik ahhoz, hogy mindez megismételhető legyen. Például könnyen alakulhatott volna úgy a dolog, hogy a végső küzdelemben egy fejlövéssel nem tudom kellően legyengíteni a megtámadott vezért, az orkom elhullik, én pedig kezdhetem elölről az egész mókát, egy másik alacsony katona elkapásával, vagy más kapitányok egymásnak ugrasztásával...

Habár elsőre blikkre a Shadow of Mordor tényleg csak egy gyűrűk urás Assassin's Creednek tűnt, a Nemesis-rendszer működése és a szerteágazó lehetőségek láttán hamar világossá vált, hogy jóval többről van itt szó, mint egy újabb, tizenkettő egy tucat akciójátékról. Persze azt még korai lenne kijelenteni, hogy egy instant klasszikus születik, de a kipróbált demó alapján bőven megvan rá az esély, hogy a Monolith játéka az idei év egyik nagy meglepetése lesz, még annak ellenére is, hogy túlságosan érződik rajta az olyan játékok „inspirációja", mint a már említett Assassin's Creed, vagy éppen az Arkham-sorozat, melynek jellemzői főleg a harcok során érhetők tetten. Habár sok részlet (a világ valós mérete, a mellékküldetések felhozatala stb.) még a kipróbálást követően sem világos, ennek ellenére várom az októberi megjelenést, ugyanis az eddigi tapasztalataim alapján a Szauronig vezető út elég változatos és izgalmas lesz.

MINTHA MÁR LÁTTUK VOLNA...

A Shadow of Mordor nehezen hívható eredeti játéknak, de ez nem feltétlenül baj.

ARKHAM-JÁTÉKOK

1 **Az Arkham-játékok legendás harcrendszerét sokan íratnák a nevükre, így nem meglepő, hogy a Monolith is elsősorban innen merített ihletet a gyűrűk urás kaszaboláshoz.**

ASSASSIN'S CREED

2 **A meseszépen festő vidék bebarangolásában, az épületek megmászásában verhetetlen Assassin's Creed nélkül biztos, hogy nem ilyen lenne a Shadow of Mordor.**

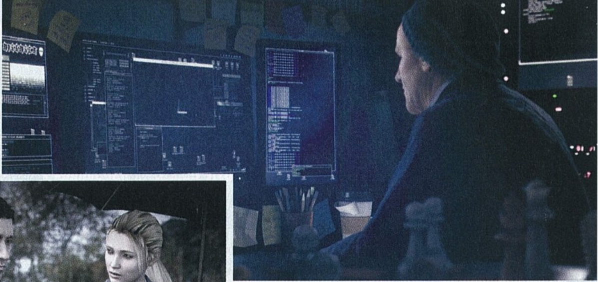
RED DEAD REDEMPT.

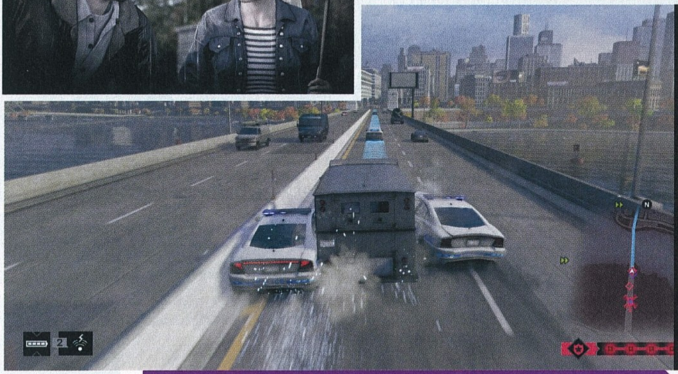
3 **A játék fejlesztésének vezetője a Rockstartól érkezett, ahol a zseniális Red Dead Redemption munkálatait felügyelte, és a kiváló sztorit is ő írta.**

WATCH DOGS

[ÍRTA BATE]

Megérkezett az elmúlt évek egyik legjobban várt játéka, a Ubisoft eddigi legnagyobb dobása, a program, amit már az első pillanattól forradalminak és igazi nextgen élménynek harangozták be. Tesztünkből kiderül, hogy a Watch Dogs tényleg megfelel-e a mesterségesen gerjesztett elvárásoknak, vagy elvérzik a túlbuzgó marketingesek lózungokkal terített oltárán.





Autós hajszából a Watch Dogsban sincs hiány, viszont eddig sosem látott módon lehet lerázni a rendőröket. Csak várjátok meg, míg elértek egy lámpás kereszteződést, esetleg egy hidat...

Chicagóban járunk, valamikor napjainkban, a városban, amit teljesen behálóz a ctOS nevű operációs rendszer. A szoftvert nemcsak a rendfenntartó erők és a különböző vállalatok használják, de az egyszeri polgárok is, így gyakorlatilag mindenki egyetlen, hatalmas digitális adatbázis része. Ezt használja ki főhősünk, Aiden Pearce, aki a játék elején hackerként lép színre, és épp a Merlaut Hotel vendégeit igyekszik kifosztani, mikor az akció balul sül el. Aiden a behatolás közben rálép egy nagy hatalmú személy digitális tyúkszemére, minek következményeként vérdíjat tűznek a fejére, ám a hősünk nyomába eredő bérgyilkosok végül nem a célszemélyt, hanem az unokahúgát intézik el. Ez a tragédia lesz a sztori mozgatórugója, mi pedig 11 hónappal a bevezető után vehetjük át a bosszúszomjas karakter irányítását. A továbbra is hackerként tevékenykedő Pearce egyetlen célja, hogy megtalálja az embert, aki felelős a rokonlány haláláért, és ebben pont a város számítógépes rendszere, a ctOS lesz a legnagyobb segítségére.

HEKKELJ MEG „MINDENT"

A Watch Dogs műfaját tekintve egy sandbox akciójáték, a karakterünket külső nézetből irányítjuk a teljesen szabadon bejárható Chicagóban, a Ubisoft Montreal alkotásának legnagyobb újdonsága pedig a hackelés lehetősége. Aiden rendelkezik egy varázsbotként funkcionáló okostelefonnal, ami olyan alkalmazásokat tartalmaz, melyek egyetlen gombnyomással képesek betörni a várost behálózó rendszerbe, és manipulálni azt. A profiler app beazonosít minden okostelefonnal rendelkező járókelőt (Chicagóban másféle ember nincs is), elárulva a nevét, korát, foglalkozását, számlaegyenlegét, illetve valamilyen személyes infót az illetőről, ráadásul nemcsak kukucskálni lehet, de alkalmanként akár meg is hackelhetjük ezeket a civileket. Hasonlóan érdekes a Célszemély (Person of Interest) című sorozatból ismerős bűnmegelőzési rendszer (Crime Prevention System), ami egy adott rádiuszon belül, a ctOS-ből kinyert adatok alapján figyelmeztet minket, hogy valamilyen bűncselekmény készül, és innentől ránk van bízva, hogy beavatkozunk-e, avagy sem. És ez még nem minden, hiszen Aiden irányíthatja a közlekedési lámpákat, a hidakat, a városszerte elhelyezett, földből kibukkanó és felnyitható torlaszokat, kapcsolószekrényeket, gázvezetékeket, az embereken elhelyezett kütyüket (rádiók, bombák), sőt bizonyos távolságon belül képes az uralma alá vonni bármilyen kamerát, és azok segítségével kémkedni, vagy meghackelni a korábban felsorolt eszközök bármelyikét.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal, Ubisoft Reflections, Ubisoft Paris, Ubisoft Quebec, Ubisoft Romania

MŰFAJ
sandbox akciójáték

MULTI
maximum 8 fős kompetitív

INFO

A Watch Dogs 2014. május 27-én jelent meg minden jelentősebb platformra. A PC-s változat digitális verziója 60 eurót kóstál, míg a dobozos kiadás 10.500 Ft-ért szerezhető be.

> A hackelés egészen egyedi ízt kölcsönöz a Watch Dogsnak, ám a lehetőségeink jóval korlátozottabbak, mint ahogy azt a fejlesztők korábban sugallták...

ELMÉLET ÉS GYAKORLAT

Mindez igen csábítóan és izgalmasan hangzik, és ez az egészen újfajta lehetőség az első két órában le is nyűgözi a játékost, azonban egy idő után kiderül, hogy a fejlesztőknek volt egy jó ötlete, amit aztán nem nagyon tudtak kibontani. Mert vicces ám, hogy minden járókelőről megtudunk valamit, csak aztán kicsi kiábrándító, hogy ennek a rengeteg adatnak a játékmenethez alig van köze, és az egész csak arra jó, hogy néha fura SMS-váltásokat és telefonbeszélgetéseket olvassunk/hallgassunk,

VÍRUSMARKETING

A Watch Dogs marketingkampányát illetően nemcsak a Ubisoft tette oda magát, hanem a hazai forgalmazást végző PlayON is, ám az itthoni csapat a túlzó videók erőltetése helyett sokkal kreatívabb megoldást választott arra, hogy felhívják a figyelmet a játékra. Első körben egy hackerversenyt indítottak (erről mi is beszámoltunk a PC Guru Online-on), melynek keretében túl kellett terhelni egy weboldalt, majd kitalálni egy bankfiók jelszavát és onnan elutalni egy adott összeget, végül pedig egy Kajmán-szigeteki offshore cég számláját feltörni, és elcsenni az ott lévő pénzt – mindezt persze nem igaziból, de igazi nyereményekért (PS4 konzol, játékszoftver, kedvezményes vásárlás). És ez még csak a kezdet volt, hiszen május 27. előtt Budapest utcáit Watch Dogs graffitik lepték el, sőt, a forgalmazó munkatársai „meghackelték" a metrót egy a Metropolt utánzó Metroplay újsággal, továbbá a torrent-oldalakon egy olyan kamu Trónok Harca nevű videófájlt helyeztek el, ami valójában egy Watch Dogs videót tartalmazott.

Sajnos a játékban nincs lehetőség a karakterünk valódi testre szabására – az exkluzív skineken kívül –, hiszen csak különböző színű és mintázatú baseballsapka/kabát kombókat aggathatunk Aidenre.

lopjunk némi pénzt, valamint új zenéket és kocsikat nyissunk meg. A személyes adatoknál pedig hiába látjuk, hogy az illető körözött bűnöző, vagy épp lopott cuccokkal mászkál, nem tehetünk semmit: nem kapcsolhatjuk le, és még a rendőröket sem hívhatjuk ki rá, így a „poénon" kívül sok értelme nincs, hogy belelátunk a chicagói lakosok szennyesébe.

A Watch Dogs egyik legnagyobb problémája, hogy híján van a valódi változatosságnak, az egész játék alatt ugyanazt a pár küldetéstípust ismételgetjük...

A városszerte véletlenszerűen felbukkanó bűnmegelőzés szintén csak addig érdekes, míg rá nem jövünk, hogy minden, de tényleg minden alkalommal ugyanaz történik. Óvatosan megközelítjük a helyszínt, egy kamerával megkeressük a leendő áldozatot és elkövetőt, megvárjuk, míg tényleg bekövetkezik az esemény (ha ne adj isten előbb cselekszünk, a bűnözőnk meggondolja magát, és bukjuk a küldetést), majd elkapjuk az esetek 95%-ban futva menekülő rosszfiút. Ennyi, folyamatosan, minden egyes alkalommal, és örömünnepként éljük meg, mikor az aktuális gazfickó rutinja a rohanás helyett a gépkocsis vagy motoros menekülést választja.

És nemcsak ez az egy játékelem repetitív, de a többi is. Bár kétségtelen, hogy Chicago tele van tartalommal, továbbá a hackelés minden fő- és mellékmisszió része valamilyen formában, de valódi változatosságnak nyomát sem találjuk. Az autóhoz kötött Fixer küldetésekben folyamatosan a közlekedési lámpákat, torlaszokat és gázvezetékeket használjuk (kivéve mikor „lopakodni" kell), a bűnözők bázisainak bevételekor (Gang Hideout) pedig előbb kamerával feltérképezzük a terepet, aztán a meghackelhető környezet (robbanó kapcsolótáblák, bombák, gázcsapok) segítségével kiiktatjuk, akit csak lehet, végül a megmaradt rosszarcúakat szépen elintézzük a nálunk lévő fegyverekkel – persze lehet lopakodni is, fedezékről fedezékre, puszta kézzel terítve le az ellenfeleket, ha valakinek az fekszik jobban, de a lényegen sajnos ez sem változtat sokat.

Black Viceroys tag

Bedbug

Anthony „Iraq" Wade unokatestvére, aki egy rövid időre Aiden egyik leghasznosabb „ismerősévé" válik.

Hasonlóan egysíkú a konvojos mellékküldetések (Criminal Convoy) megoldása is, hiszen minden esetben egy előre kijelölt útszakaszon belül kell kiiktatni a gazfickók járműveit: keresünk egy aknafedelet, megvárjuk, míg az áldozataink odaérnek, robbantunk egy nagyot, aztán aki talpon maradt, azt elintézzük egy gránátvetővel. A szituációt csak az bonyolítja, hogy vannak esetek, mikor nem szabad megölni a célszemélyeket, hanem a mindig nálunk lépő viperánkkal kell hatástalanítani őket. Ilyenkor nem játszik a robbantás, el kell érni, hogy a jómadarak kiszálljanak, és gyalogosan kell az illetőt leteperni, általában heves golyózápor közepette.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MENEKÜLÉS KÖNNYEDÉN I.

Ha menekülnötök kell, és nincs kedvetek a forgalomban bohóckodni, akkor a legokosabb, ha valamilyen vízfelület felé veszitek az irányt, és bepattantok az első motorcsónakba. A Watch Dogsban nincs vízi rendőrség, így a kopók nem is tudnak követni, maximum helikopterrel, viszont azt is simán le lehet rázni, csak be kell húzódnotok egy híd alá, és az égből máris elvesztik a nyomotokat.

MENEKÜLÉS KÖNNYEDÉN II.

Ha még mindig nincs kedvetek a forgalomban menekülni, akkor kapjátok el az egyik vonatot és pattanjatok fel rá. Utazzatok egészen addig, míg egy alagútba nem értek, majd állítsátok meg a szerelvényt és szálljatok le. Ne menjetek sehová, hanem várjátok meg az ellenkező irányból érkező viszonylatot, stoppoljátok le és foglaljatok helyet rajta. A rendőrök (helikopterestül) azonnal elvesztik a nyomotokat.

A KONTÉNER VÉDELMÉBEN

Hogy az Online Hacking multiplayer mód milyen területre dob le, az csak a szerencsén múlik, de ha sikerül telepítened a férget az ellenfeled telefonjára, akkor a legokosabb, ha gyorsan keresel egy konténert, és abban bújsz el. Ha nincs ilyesmi a közelben, akkor próbálj valamilyen magas helyre felmászni, így sokkal kisebb az esélye, hogy az áldozatod idő előtt rád bukkan.

EASTER EGGEK

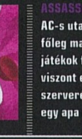
Ha nyitott szemmel járjátok Chicagót, akkor számos easter eggre (azaz rejtett vagy vicces utalásra) bukkanhattok más Ubisoft játékokkal kapcsolatban. Az alábbi összeállításban három olyan kedvencünket gyűjtöttük össze, amelyeket ti is könnyedén megtalálhattok.

CHILD OF LIGHT

A játék legelején, mikor először látogatjátok meg Nicole-t és a kisfiát, akkor a házban találkozhattok egy Child of Light (tesztünk a 76. oldalon) utalással, ugyanis Aiden unokaöccse az említett játékkal játszik a táblagépén.

RAVING RABBIDS

A hibbant nyulakkal többször is összefuthattok, csak nyitva kell tartanotok a szemeteket. Van egy Nicole-ék házában, illetve találkozhattok velük kocsmákban és újságosoknál is. A bábukat Aiden telefonjával akár be is kapcsolhatjátok.



ASSASSIN'S CREED

AC-s utalást rengeteget rejt a program, főleg magazinborítók és polcokon lévő játékok formájában. A legérdekesebb viszont egy DedSec videó, amit a bunker szerverét meghackelve érhettek el. Itt egy apa és fia játszik az egyik epizóddal.

A vezetési modellt szokni kell, hiszen messze nem tökéletes, viszont a különböző autótípusok menettulajdonságai legalább tényleg eltérnek egymástól.

Kihívás persze van a feladatokban, hiszen mindig egyre durvább bevetések jönnek, egyre erősebb, helyenként több ellenféllel, de mindez mit sem változtat azon, hogy rendre ugyanazokat a metódusokat ismételjük. Még szerencse, hogy ezekkel a feladatokkal folyamatosan megnyitunk valamit (XP-t, fegyvert, járművet), különben a tizenötödik alkalom után már biztos nem vágnánk bele egy újabb bázis kifüstölésébe, vagy egy konvoj leszerelésébe.

UGYANAZOK A KÖRÖK

Mindezt persze ellensúlyozhatná a fő szál, de a helyzet az, hogy a sztori küldetéseit sem lehet hatalmas ötletességgel vádolni, hiszen jobbára mindig arról van szó, hogy valahonnan meg kell szerezni valamit, és ennek része a behatolás kamerák és hackelés segítségével, aztán jön egy kötelező tűzharc, amit esetenként járműves menekülés követ, hogy lehessen szórakozni a közlekedési lámpákkal, hidakkal, vagy az egyébként igen látványosan robbanó gázvezetékekkel. A hackelés persze alapvetően mókás feladat, érdekes kameráról kamerára „ugrálva" eljutni egy számítógépig vagy személyig, sőt, mikor más karaktereket kell instruálni, hogy épségben és észrevétlenül eljussanak A-ból B-be, az kifejezetten ötletes, de a közel 15 órás történet egészét nézve 90%-ban mindig ugyanazt csináljuk, és a játék elején hiába adott az újdonság varázsa, a sokadik alkalommal azért már sóhajtunk egy nagyot, mikor ismét egy jól őrzött bázisra kell belopakodni, hogy ellopjunk valamit, amit egy elszigetelt szerveren rejtegetnek.

Szomorú továbbá, hogy maga a történet sem olyan erős, hogy palástolná az önismétlő küldetéseket. Lényegében egy unalomig ismert bosszúsztorit kapunk, hipermodern 21. századi környezetben, egy megszállott, de nem túl érdekes főhőssel (Aidenről lényegében semmi nem derül ki a történet során), továbbá egy kicsit erőltetett mondanivalóval arról, hogy milyen furcsa és veszélyes irányba halad ez a modern világ. Ráadásul ellentmondás is akad rendesen, hiszen hősünk elméletben egy bűnözőkre vadászó törvényen kívüli, aki részben mégis azzal keresi a kenyerét, hogy mit sem sejtő civilektől lop lépten-nyomon. Akkor most hogy is van ez, Aiden?

bandavezér

Iraq

A Black Viceroys nevű banda vezére, aki egész Chicago sakkban tartását tűzte ki célul.

A képet szerencsére azért árnyalja a korrupció és a szervezett bűnözés megjelenése, emberkereskedelemmel és egyéb nyalánkságokkal, továbbá a Watch Dogs sztorijának megvan az az előnye, hogy kifejezetten érdekes és őrült karaktereket vonultat fel – lényegében ennek köszönhető, hogy a nagy ívűnek szánt bosszúhadjárat nem fullad teljes érdektelenségbe.

EZT MÁR LÁTTAM VALAHOL...

Persze azt tudni kell, hogy a Watch Dogs nem csak hackelésből áll, és a játék legnagyobb erénye, hogy dugig van tartalommal. Az persze már más kérdés, hogy a fejlesztők az eredeti ötletek kitalálása helyett inkább szétnéztek a nagyvilágban, és átemeltek bevált ötleteket a régi játékaikból, illetve kölcsönvettek ezt-azt

VISELKEDJ „TERMÉSZETESEN"

A multis Online Tailing játékmódban nincs más dolgod, mint észrevétlenül követni az áldozatodat, és megvárni, míg a megfigyelésmutató eléri a 100%-ot. A sikeres követés alapja, hogy viselkedj természetesen, ugyanúgy, mint a többi NPC, tehát ne rohangálj össze-vissza, és ne vezess szabálytalanul, ne okozz karambolt. A legokosabb, ha kocsiba szállsz, és szépen elvegyülsz a forgalomban.

A GRÁNÁTVETŐ A BARÁTOD

Ha bevállalsz egy Criminal Convoy küldetést, akkor mindenképpen legyen nálad gránátvető, méghozzá teli tárral. Ha ez megvan, akkor már indulhat is a küldetés, amit pár jól irányzott lövéssel pillanatok alatt meg is oldhatsz. Egy gránát minden átlagos kocsit kicsinál, és a páncélozott járművek is kifekszenek két találattól. Mindez persze nem érvényes akkor, ha nem szabad kinyírni a célpontokat...

HASZNÁLD A GYORSUTAZÁST

A Watch Dogs játéktere hatalmas, ráadásul elég kacskaringós és rengeteget kell utazni. Ha sietsz, akkor ne kocsikázz, hanem ugorj vonatra. Ám a szerelvényre akkor se szállj fel, ha benn van az állomáson, inkább keresd meg ott a térképet az egyik falon, és válaszd ki a gyorsutazás funkciót, ezután egy kattintással „elteleportálhatsz" az úti célodhoz legközelebb eső állomásra.

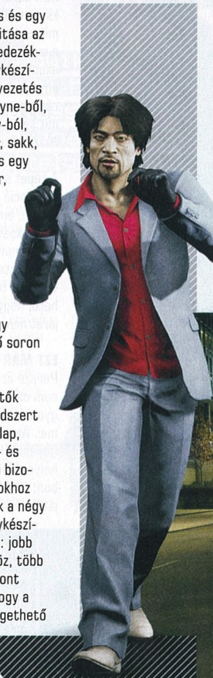
SZEREZZ ELŐNYT!

Törekedj rá, hogy a fejlődési fa Crafting ágán minél hamarabb megvásárolhasd a ctOC Scan fejlesztést, ezzel ugyanis jócskán megkönnyítheted az életed az olyan bevetések során, mikor egy épületbe kell behatolnod. Csak gyártanod kell magadnak néhány szkennert, majd a célterület közelében aktiválni ezeket, és máris felkerül a radarodra az összes ellenfél, így könnyebben ki is iktathatod őket.

A ránk váró történet legnagyobb erősségét azok a különleges karakterek jelentik, akik ilyen-olyan módon keresztezik az utunkat. Némelyikük nem kis meglepetést fog okozni a játékosok számára.

másoktól. Van itt toronyelfoglalás és egy adott terület feladatainak megnyitása az Assassin's Creedből, lebutított fedezékrendszer a Splinter Cellből, tárgykészítés a Far Cry-ból, belső nézetes vezetés a Driverből, időlassítás a Max Payne-ből, elborult minijátékok a Saints Row-ból, szabadidős tevékenységek (póker, sakk, iszászat stb.) a GTA-sorozatból, és egy teljesen szabványos harcrendszer, ami szinte semmiben nem tér el a műfajban amúgy megszokottól. Ezenfelül kapunk még kismillió gyűjtögethető cuccot (zenék, hullazsákok, QR-kódok...), szóval, ha valaki tényleg szeretné kimaxolni a játékot, annak garantáltan megvan az elfoglaltsága úgy nagyjából 40-50 órára, ami végső soron nem is olyan rossz eredmény.

Pozitívum továbbá, hogy a fejlesztők egy egészen korrekt fejlődési rendszert pakoltak a játék alá. Az teljesen alap, hogy a sikeresen végrehajtott fő- és mellékküldetések után XP jár, ami bizonyos szintenként elkölthető pontokhoz vezet, és ezekből finanszírozhatók a négy kategóriába (harc, vezetés, tárgykészítés, hackelés) sorolt fejlesztések: jobb célzás, több meghackelhető eszköz, több elkészíthető tárgy stb. Ennél viszont valamivel ötletesebb megoldás, hogy a milliónyi mellékküldetés és gyűjtögethető cucc nemcsak XP-t és achievementeket eredményez, hanem újabb fegyverek és járművek nyithatók meg általuk, így még akkor is van miért küzdeni, ha már minden képességet megszereztünk, és ez is egy újabb motiváció lehet, hogy beleugorjunk egy olyan feladatba, ami egyébként már a könyökünkön jön ki.



pszichopata fixer

Jordi Chin

Kissé kattant „zsoldos", aki szívesen kisegíti Aident, ha rázósabb szitukról van szó.

> Manapság egyre divatosabb a multiplayer azon fajtája, ahol más felhasználók játékát szálljuk meg, és a Watch Dogs tökéletesen él ezzel a lehetőséggel.

HACKER HACKERNEK FARKASA

Ha viszont a gyűjtögethető holmik nem hoznak lázba, akkor érdemes a multiplayer felé fordulni, ugyanis kétséget kizáróan ez a játék legjobb és legötletesebb része. Esetünkben nem hagyományos többjátékos módról van szó, hanem egy olyan szisztémáról, melynek egyik eleme arról szól, hogy megszálljuk másvalaki játékát, és megpróbáljuk meghackelni az áldozatunkat. Hogy ez sikerül-e, avagy sem, az főleg rutin és némi mázli kérdése, de az biztos, hogy ez a program legizgalmasabb és legintenzívebb része, illetve benne van a meglepetés ereje is, hiszen ahogy mi, úgy mások is megtámadhatnak minket (ha nem valamilyen küldetést darálunk éppen), így sosem vagyunk biztonságban. Ezenfelül van klasszikus csapatalapú CTF és autóverseny is, no meg nyolc fős szabad őrültködés, de tény, hogy a két játékost igénylő Online Hacking és Online Tailing adja a multi savaborsát. Persze ha valakinek nem tetszik az ötlet, hogy mások bepofátlankodnak az életébe, akkor ki is kapcsolható ez a funkció, de ezt nem javasoljuk senkinek, mert ezzel tényleg a játék legjobb >>>>

MULTIPLAYER

A Watch Dogs egészen különleges (bár egyedinek már nem nevezhető) többjátékos móddal rendelkezik, és tényleg nem túlzunk, mikor azt állítjuk, hogy ez a program egyik legélvezetesebb és legjobban eltalált része. A multinak vannak „hagyományosnak" nevezhető és egészen különleges részei, a legjobbak pedig azok az opciók, mikor két játékos mérkőzik meg, amolyan macska-egér játékot űzve. Összeállításunkban sorra vesszük az elérhető többszemélyes opciókat, illetve külön kitérünk a multiplayer egyedi fejlődési rendszerére is, amiben a szólista módtól függetlenül szerezhetünk magunknak újabb és újabb fejlesztéseket.

ONLINE FREE ROAM

2-8 JÁTÉKOS

Ahogy a címe is mutatja, ez egy szinte teljesen kötetlen játékmód, amiben összesen nyolc játékos vehet részt, és az egész térkép a rendelkezésetekre áll, gyakorlatilag szabadon lehet rajta őrültködni, akár csapatba verődve, sőt, ebbe a módozatba még a barátok is behívhatók. Az Online Free Roam alapesetben az összedolgozásról és a közös kalandozásról szól, így a belépő játékosok nem is tudják megölni egymást, de ha ti mégis csatatérré szeretnétek változtatni Chicagót, akkor nem kell mást tenni, mint az Options menüben bekapcsolni az Adversarial Free Roam lehetőséget.

ONLINE HACKING

2 JÁTÉKOS

A multi legérdekesebb és legizgalmasabb része, ahol egy másik játékos világát szálljuk meg. Első körben az illető közelébe kell érni, majd a telefonunkkal meghackelnünk őt, és adatokat kell lopnunk a készülékéről. A fájlok másolása sok időt vesz igénybe, amit nekünk azzal kell töltenünk, hogy elbújunk a minket kereső áldozat elől. Az áttöltés alatt egy folyamatosan csökkenő hatósugáron belül kell maradni, és ha lebukunk, akkor le kell lécelni, mielőtt még a megszállt játékos puskavégre kapna. Természetesen mindez fordított esetben is működik, így van, hogy ránk hárul a a beszivárgó hacker levadászása.

ONLINE TAILING

2 JÁTÉKOS

Hasonló az Online Hacking játékmódhoz, azonban itt nem kell meghackelni az ellenfelünket, csak a közelébe kell jutni, felismerni a profiler alkalmazással, majd egészen addig a nyomában maradni, amíg a megfigyelés-mutató el nem éri a 100%-ot – ehhez az kell, hogy a megszállt játékos folyamatosan a szemünk előtt legyen (bajban akkor leszünk, ha bemegy egy épületbe). Amennyiben lebuknánk, az ellenfél feladata itt is az, hogy a lehető leggyorsabban likvidáljon minket, viszont ezúttal is lehetőség van a menekülésre. Az Online Tailing visszafelé is működik, így mi is válhatunk követett személlyé.

ONLINE RACE

2-8 JÁTÉKOS

Hagyományos versenyjáték, ahol akár hét másik játékossal együtt rombolhatod végig Chicagót, miközben továbbra is hozzáférésed van az utakon elérhető összes meghackelhető eszközhöz, így elég brutális futamokat lehet összehozni a többi játékos közreműködésével. A dolog egyetlen hátulütője, hogy – a tapasztalataink szerint – ez a játékmód a legkevésbé népszerű, ami miatt a teszt során csak a sokadik próbálkozásunk után tudtunk versenyekhez csatlakozni, játékosok hiányában. Ennek mondjuk köze lehet a játékban található nem túl ütős vezetési modellhez is...

CTOS MOBILE CHALLENGE

2 JÁTÉKOS

Üldözéses játékmód, ahol egy checkpoint-rendszert követve kell menekülni a rendőrök elől. A dolog különlegességét az adja, hogy a rendfenntartó erőket itt egy másik játékos irányítja, méghozzá az iOS-re és Androidra letölthető ctOS Mobile alkalmazás segítségével: járőröket, helikoptereket küldhet rád, és természetesen hozzáférése van a különböző rendszerekhez is, úgymint a közlekedési lámpák és a gázvezetékek. A rendőr szerepét persze te is betöltheted, ehhez nem kell mást tenned, mint letölteni az említett applikációt egy megfelelő eszközre.

ONLINE DECRYPTION

2-8 JÁTÉKOS

A Watch Dogs multijának legőrültebb része, ahol maximum nyolc játékos mérkőzhet meg egymással, méghozzá két csapatra bontva. A játékmód alapja a klasszikus Capture the Flag, egy aktatáskát kell megszerezni és addig magunknál tartani, amíg fel nem törjük a hozzá kapcsolódó kódot. Mindeközben a másik csapat persze igyekszik ezt megakadályozni és megszerezni a céltárgyat, aminek az eredménye rengeteg üldözés, robbanás és lövöldözés. Ha szereted a féktelen online akciót és a teljes káoszt, akkor ez lesz a te játékmódod!

NOTORIETY PONTOK ÉS KÉPESSÉGEK

A többjátékos mód specialitása, hogy a sikeres küldetésekért nemcsak tapasztalati pont jár, de úgynevezett Notoriety pontok is bezsákolhatók, amelyek egy bizonyos mennyiség után egyedi képességeket nyitnak meg. A multis fejlődési rendszer különlegessége, hogy itt nemcsak nőhet a pontok száma, de csökkenhet is. Ha tehát utolsóként végzel egy Online Race-en, vagy egy másik játékos sikeresen meghackel, akkor pontokat, ezáltal képességeket veszthetsz. Szerencsére pontot igen sok mindenért begyűjthetsz, így még azért is jár valamennyi, ha követés közben lefülelnek, de aztán sikerül épségben elmenekülnöd. A megnyitható képességek pedig az alábbiak:

ANTI-VEHICLE ROUNDS

Ezzel a képességgel a birtokodban a járművek sokkal kevésbé állnak ellen a lövéseidnek, így ha sorozod őket, akkor jóval hamarabb felrobbannak.

NITRO BOOST

Az Online Race során bevethető extra, értelemszerűen nitrót biztosít a kocsidnak, amit a verseny checkpointjaival lehet újratölteni.

JAM COMS BOOST

Megnöveli a Jam Com képesség hatásának idejét, tehát még tovább lassíthatjuk az adataink letöltését, így több időnk van megtalálni a hackerünket.

PRECISION SCANNING

A minket ért hackelés során jön jól, ugyanis sokkal gyorsabban csökkenti a keresési rádiuszt, mint alapesetben, így gyorsabban a hacker nyomára bukkanhatunk.

CONTRACT BONUS

Meglehetősen felesleges képesség, ami megnöveli az online küldetéseink során szerezhető pénz mennyiségét. Ezért felesleges szenvedni...

SECURITY FOOTAGE

Hasznos skill, melynek birtokában kapunk egy képet arról az egyénről, aki éppen hackel minket, így sokkal könnyebben a nyomára bukkanhatunk keresés közben.

PRIVÁT SZFÉRA? UGYAN MÁR!

A játék egyik legeredetibb mellékküldetése a kis szem ikonnal jelzett kukkolás (Privacy Invasion), melynek keretében a város lakóinak privát szférájába törhetünk be a lakásukban található elektronikai eszközök segítségével. Az alábbiakban egy kis gyűjteményt olvashattok az általunk „legviccesebbnek" tartott kémkedésekről.

Az egyik alkalommal egy Kinect (vagy valami hasonló hardver) kamerájára sikerült rácsatlakozni, és tanúi lehettünk, ahogy két lány a hardver előtt szenved, és igyekeznek lekövetni a képernyőn megjelenő mozdulatokat. Nem túl sok sikerrel...

Egy másik alkalommal egy nappaliban „találtuk magunkat", ahol egy fiú vette a bátorságot, és szerelmet vallott a lánybarátjának. A vallomás persze nem úgy sült el, ahogy a lovag várta, és a párocska végül megegyezett abban, hogy jobb, ha barátok maradnak.

A külvárosban egy garázs kameráját sikerül meghackelni, és ezt követően a tanúi lehetünk, ahogy egy lány a tökéletes selfie (magunkról készített fotó) elkészítésére törekszik, a lehető legtöbb pózban. Természetesen egy kocsi motorháztetőjén. Hol máshol?

A behatolások alkalmával rengeteg pikáns és perverz esemény szemtanúi lehetünk, és ezek közül az egyik enyhébb, de mégis legviccesebb, mikor a klasszikus pornófilmek első pár perce játszódik le előttünk: az unatkozó háziasszony rámozdul a vízvezeték-szerelőre.

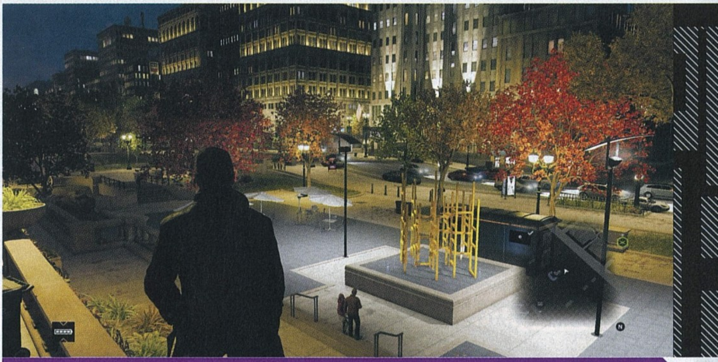
A belvárosban egy felhőkarcoló routerének meghackelése során részesei lehetünk, ahogy a tetőlakásban élő ügyvezető magából kikelve üvölt a telefonba, méghozzá azért, mert a webshop nem azt a játékfigurát küldte ki neki, amit ő megrendelt: más a baba ruhája.

A 30 kukkolós miniküldetés között akadnak elég elborult változatok, és ezek közül az egyik, mikor egy drogos férfi és egy félmeztelen nő valamiféle orosz rulettet játszik egy pisztollyal. A nő háromszor húzza meg a ravaszt, de azt nem áruljuk el, hogy elsül-e a fegyver...

>>>> részét hagyjátok elveszni. A többszemélyes mód egyetlen hibája, hogy a Uplay szolgáltatja a hátterét, és a Ubisoft rendszeréről túl sok jót bizony nem lehet elmondani...

A TECHNIKA ÖRDÖGE

Már eleve a játék indulása sem volt felhőtlen, hiszen a szerverek nem bírták a rohamot, ami főleg amiatt érthetetlen, mivel a Ubisoft korábban azzal dicsekedett, hogy soha ennyien nem rendelték még elő a játékot – ha így van, miért nem lehetett felkészíteni a rendszert egy folyamatos online kapcsolatot igénylő játékra? Persze ahogy távolodtunk a megjelenéstől, úgy javult a helyzet, de az optimálistól még egy héttel a premier után is távol vagyunk, hiszen a multis játékba való csatlakozás még mindig hosszú percekig tart, sőt, van, hogy ismeretlen okból létre sem jön a kívánt kapcsolat.



Habár Chicago (és környéke) hatalmas, maga a belváros nem túl lenyűgöző, legalábbis nappal. Ha viszont leszáll az éjszaka, akkor már egész más a helyzet, és könnyedén elkapja az embert a helyszín hangulata. Kár, hogy aztán hamar felkel a nap...

És ez még nem minden, ugyanis a játékélményt további problémák keserítik. Az még csak hagyján, hogy a játék egyáltalán nem úgy néz ki, ahogy kezdetben beharangozták, ennél sokkal rosszabb hír, hogy a Watch Dogshoz készített Disrupt motor finoman szólva is optimalizálatlan. Az ultrán elérhető látvány köszönőviszonyban sincs az ajánlott gépigény (Core i7 3,5 GHz CPU, 8 GB RAM, DX11 VGA 2 GB RAM-mal) erejével, és a játékélmény sokszor még akkor sem zökkenőmentes, ha rendelkezünk a megadott konfigurációval. Nálunk ugyan nem volt gond a program futtatásával, de a Steam és az internet tele van azon dühös felhasználók kommentjeivel, akik képtelenek élvezhetően játszani a 60 euróért vett termékkel.

> A Watch Dogs nem forradalmi, és még csak nem is igazi nextgen játék, de hihetetlenül tartalmas, és egész jól el lehet vele szórakozni, hosszú időn át.

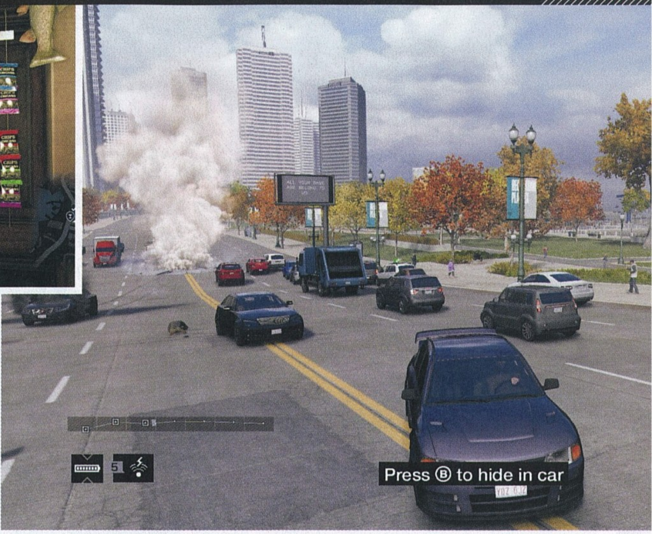
És nemcsak a PC-s verzió visszás, de az is igen necces, hogy a Ubisoft Montreal képtelen volt normálisan optimalizálni a játékot a nextgen konzolokra. Xbox One-on a felbontás mindössze 720p 30 fps mellett, és PlayStation 4-en is csak 900p-t kapunk. És mielőtt bárki azt hinné, hogy ez azért van, mert a konzolok hardvere nem elég a játékhoz, az téved, hiszen a Watch Dogsnál jóval látványosabb InFamous: Second Son például gond nélkül futott 1080p-ben a PS4-en, pedig azt a címet nem is fejlesztették öt éven keresztül...

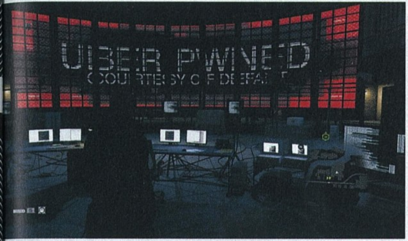
BE NEM VÁLTOTT ÍGÉRETEK

A Watch Dogs legnagyobb hibája azonban mégsem a repetitív játékmenet és a döcögős motor, hanem az, hogy a Ubisoft két éven keresztül olyan ígéretekkel ámította a játékosokat, amiket képtelen volt beváltani. Aiden Pearce kalandját már a kezdetektől forradalmi nextgen címként reklámozták, sőt, egy ponton a GTA V-tel vontak párhuzamot, magabiztosan kijelentve, hogy a Watch Dogs kenterbe veri a Rockstar alkotását. Minő irónia, hogy ezt követően rögtön csúsztatni is kellett a megjelenésen... De a lényegre visszatérve, és reagálva a fentiekre, a helyzet az, hogy a Watch Dogs semmilyen téren nem nextgen játék, és ha egészen őszinték akarunk lenni, akkor a GTA V cipőfűzőjét sem kötheti be.

Bár az tagadhatatlan, hogy a hackelés üdítőleg hat (mondjuk úgy, mint a pusztakezes harc a Sleeping Dogsban), de a fejlesztők ugyanabba a hibába estek, mint a 2007-es Assassin's Creed esetében: volt egy jó ötletük, de mégsem tudtak köré igazán ütős, formabontó játékot készíteni. Persze a WD még így is jobb, mint amilyen az első AC volt a maga idejében, hiszen a Ubisoft sokat tanult az elmúlt években, főleg a sandbox címek területén, és ez meg is látszik a játékon. Egy elképesztően nagy és tartalmas programról van szó, ám a fejlesztők arra nem voltak képesek, hogy megugorják a saját kiadójuk által magasra helyezett lécet. Mert bár a Watch Dogs nem néz ki rosszul, mégsem nyújt többet a konkurenseknél, és fura módon pont a

DedSec hacker
Clara Lille
Hackerkörökben csak BadBoy17 néven ismert, és van egy igen sötét titka, ami Aident is érinti.





hihetetlenül részletesen lemodellezett Chicago sikerült olyan „semmilyenre". Egy hatalmas szürke metropolisz, ami főleg eső áztatta éjszakákon néz ki jól, de a játéktér külvárosi és lepukkant részei még így is lekörözik, ha kidolgozottságról és hangulatról van szó. És nemcsak a bejárható terület felemás, de például a karakterek kidolgozása is: Aiden, Clara, T-Bone, Damien és a többi központi figura lemodellezése dicséretes, valóban öröm rájuk nézni, de mikor Nicole, a főhős testvére jelent meg először a képernyőn, akkor egy kicsit megdöbbentem az elém táruló igénytelenségtől.

LETT VOLNA HOVA FEJLŐDNI...

És akárcsak a grafika, a játékmenet is igen messze van attól, hogy „következő generációsnak" nevezzük, hiszen a program jelentős része más játékokból lett átemelve és összegyúrva, ráadásul a Watch Dogs bizonyos elemeiben még mindig le van maradva a konkurenciához képest. A játékban található fizikai-, vezetési- és törésmodell például kifejezetten megmosolyogtató (sokan csak motorkerékpárral hajlandók közlekedni, mert egyedül azt tartják elfogadhatónak), és 2014-ben az is elég nevetséges, hogy egy sandbox játékban rendre láthatatlan falakba ütközünk, nem lehet ugrani (a beharangozott parkour például komplett bullshit volt), és arra sem jutott idő, hogy a zsánerben alapnak számító rádióadók kerüljenek a programba, vagy lehetőség legyen a karakter testreszabására. Oké, rengeteg különböző hacuka van a játékban, de Aiden karakteréből semmit nem vont volna le, ha mondjuk nem csak különböző színű és mintájú baseballsapkákat és ballonkabátokat aggathatunk rá.

A minijátékok között akadnak egész elmebajos opciók: lövöldözhetünk virtuális fekete lyukakból özönlő idegenekre, vagy belebújhatunk egy hatalmas fémpók bőrébe, hogy aztán végigromboljunk Chicagót.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

AMD/Intel Dual-Core 3 GHz CPU, 6 GB RAM, DX11 1 GB VGA, 25 GB HDD

A Watch Dogs lényegében egy hagyományos sandbox akciójáték, aminek a hackelés ad némi egyedi ízt. Kár, hogy a fejlesztők nem tudták kiaknázni az alapötletben rejlő lehetőségeket.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A hackelés jó móka, a nyitott világ tele van tartalommal, a történet szódával elmegy, de az igazi adu a multiplayer.

KONTRA

A küldetések és a ránk váró feladatok elég önismétlőek, a hackelésen kívül alig van újdonság, és technikai gondok is akadnak bőven.

80%

ELVÁRÁSOK ALAPÁLLÁSBA

A Watch Dogs tehát nem egy forradalmi játék, és bár nehezen tudnánk meghatározni, hogy mi is az a „nextgen", az biztos, hogy nem az a játékélmény, amit a Ubisoft Montreal legújabb alkotása nyújt számunkra. Ez a program ugyanis egy tisztességes sandbox akciójáték, azonban annál nem több. Van egy korrekt, bár nem túl eredeti sztorija, és egy olyan játékeleme, amivel korábban még nem nagyon találkozhattunk – ez utóbbi viszont annyira nem úttörő, hogy a műfaj többi szereplője fölé emelné a Watch Dogsot. Ehhez az kellett volna, hogy a fejlesztők jobban kiaknázzák a hackelésben rejlő lehetőségeket, még több opciót, még nagyobb változatosságot nyújtva a játékosoknak. Ez most nem jött össze, de ha franchise-ban gondolkodunk (márpedig a Ubisoft tervei között egy komplett WD-sorozat szerepel), akkor ez nem jelent semmit, hiszen az Assassin's Creed is elég felemásan indult, aztán a generáció egyik legjobb szériája vált belőle. Szóval nem kell temetni az őrkutyákat, csak az elvárásokat kell egy kicsit visszavenni, és észben kell tartani, hogy továbbra sem szabad bedőlni a marketingesek által ránk zúdított csúsztatásoknak és feltupírozott információknak.

Összességében nézve a Watch Dogs egy kifejezetten tartalmas, egyedi ízzel rendelkező játék, amit mindenkinek érdemes kipróbálni, aki szereti a nyitott világú akciózást. A játékmenet ugyan önismétlő, és a történet sem ér fel a BioShock: Infinite által belőtt szintre, de a multival és megannyi tennivalóval kiegészítve még így is kellemes szórakozásban lehet részünk. Közben pedig drukkolhatunk, hogy a második rész tényleg elérje a nextgen fokozatot.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/watch-dogs

GYUFATŰZBEN KOVÁCSOLVA

BOUND BY FLAME

[ÍRTA WILSON] A Spiders fejlesztőcsapata a Mars után visszatért a Földre, illetve annak egy fantasyváltozatára, hogy ismét egy apróbb szerepjátékadaggal öregbítsék kétes hírnevüket, ezúttal is csak félig-meddig sikeresen – pont, ahogy már megszokhattuk tőlük.

Súlyos sarkítás lenne kizárólag Németországgal leírni az európai szerepjátékok meglehetősen érdekes világát, annak ellenére, hogy a kontinensről származó RPG-k zöme tényleg a germánoknál készül, ami pedig nem, az is magán viseli a németek jellegzetességeit. Ilyenek a rettenetesen rosszul megírt dialógusok, a csapnivaló szinkronszínészek, a darabos animációk, a sablonvilágok, és az esetenként önparódiába hajló, drámainak szánt jelenetek. Ha a fenti leírás alapján ráismertél minimum öt RPG-re, az nem a véletlen műve: a Risenre és az Arcania-sorozatokra, és persze a francia Spiders műveire is tökéletesen illenek a fentiek, ám ennek ellenére mégis élvezetes, kellemes élményt nyújtó játékadagokról van szó, amik ha nem is kelhetnek versenyre az olyan nagyokkal, mint a kelet-európai Witcher vagy a Dragon Age, de elemeikre bontva vannak annyira szórakoztatóak, mint a sokkal több pénzből, sokkal nagyobb hozzáértéssel készülő nyugati szerepjátékok. Még akkor is, ha sokukkal néha kínszenvedés játszani – mint például a Bound by Flame-mel.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Spiders

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

INFO

A Bound by Flame 2014. május 8-án jelent meg PC-re, Xbox 360-ra, PS3-ra és PS4-re. A PC-s változat ára a Steamen 40 euró, a dobozos kiadás pedig 9.000 Ft környékén szerezhető be. Az X360-as és PS3 verzió 12.000 Ft-tól vásárolható meg, míg a PS4-es változatért közel 18.000 forintot kell kicsengetni.

A TŰZBEN EDZETT FÉRFI/NŐ

Az, hogy a Spiders nem csupán konzolportok készítésére alkalmas, de saját játékok gyártására is, már bebizonyosodott 2012-ben a foghíjas, sorjás, de rengeteg egyedi ötletet tartalmazó Of Orcs and Mennel, és az annál kisebb léptékű, de hasonlóan ambiciózus Mars: War Logsszal. Utóbbi az, amiből a Bound by Flame is építkezik, méghozzá annyira, hogy akár egy átskinezett Marsnak is hívhatnánk, hiszen struktúrája, játékmenete egy az egyben onnan lett átemelve – és pontosan ezért éri meg foglalkozni vele.

A marsi kalandokkal ellentétben viszont itt nem a világ, sokkal inkább a történet az, ami érdekes, hiszen a Bound by Flame-univerzum meglehetősen sablonos hely, amely annyira felejthető, hogy felesleges is lenne a nevén nevezni. Annyit kell csupán tudni róla, hogy épp hadban áll, határait áttörték a távoli, jeges vidékekről érkező jéglordok és csatlósaik, a holtakat saját seregükbe áttoborzó, zombiszerű deadwalkerek, akik csak pusztítást, halált hagynak maguk után. Hogy miként is lehetne őket megállítani, azt senki se tudja, még az a Red Scribe nevű rend sem, amely kizárólag a „varázslás alapfokon" kurzust végezte el, és ha nem tudnának kisebb tűzlabdákat eregetni, egyszerű könyvtárosnak is nevezhetnénk őket. Mégis ők, valamint a védelmükre szerződött Freeborn Blades indítja el azt az eseményt, melynek következményeként megjelenik egy démon, amely megszállja az egyik zsoldost, Vulcant, aki a belé költözött lény erejének köszönhetően elnyeri a világmegmentés feladatát.

Ám hiába az érdekes felütés és az utolsó fejezetig kifejezetten mozgalmas történetvezetés, a Bound by Flame világa ettől még nem lesz túl jó hely: rendesen kidolgozott történelme gyakorlatilag nincs, a felbukkanó szereplők és a naplóbejegyzések alig szász, maximum kétszáz éves eseményekről regélnek, így sohasem derül ki pontosan, hogy milyen is volt ez a kis univerzum a deadwalkerek előtt, vagy egyáltalán mi történt benne. Ez a felszínesség leginkább a Spiders-játékokra jellemző struktúra miatt ütközik ki élesen, hiszen a játék ezúttal is alig három, kizárólag folyosókból felépülő helyszínből áll, és egy dekával sem többől. Az események láncolatát elindító mocsárvidék, az ezt követő, lerombolt elf város, és a sort záró jeges terület bár mind-mind látványos és kifejezetten hangulatos terep, de csak apró szeletei egy elvileg jóval nagyobb világnak – és ahogy a Mars: War Logsban, úgy itt is 4-5 órát kell eltölteni mindegyiken, mielőtt hőseink továbbállnának.

A játéknak nincs túl sok erőssége, de legalább a harc rendben van, ami azért nem kis fegyvertény.

DÉMON VAGY SZENDE SZŰZ

A történet során több alkalommal is döntés elé állít a játék: bár a legtöbbnek egyáltalán nincs igazi, komoly hatása az eseményekre, a démon óhajainak való behódolás mégis látványos eredménnyel jár, hiszen a Fable-höz hasonlóan hősünk arcán kelések, kinövések, végül szarvak jelennek meg, hangja elmélyül, és ha teljesen átadja magát a démonnak, úgy a világ sem menthető meg feltétlenül...

SPIDERS VISSZATEKINTÉS

A cikkben többször is hivatkoztunk a Spiders fejlesztőcsapat korábbi játékaira, és ha kíváncsiak vagytok, hogy az előző próbálkozásaik miképp sikerültek, akkor nem kell mást tennetek, mint egy okoseszközzel beolvasni a jobbra lévő két QR-kódot, vagy bepötyögni a böngészőbe a lenti linkeket. A Spiders ezidáig egyébként összesen három játékért felelt (a Faery: Legends of Avalont sosem teszteltük), illetve részt vettek más fejlesztők játékainak portolásában is.

Of Orcs and Men

www.pcguru.hu/teszt/of-orcs-and-men

Mars: War Logs

www.pcguru.hu/teszt/mars-war-logs

A karakterek kifejezetten jól néznek ki, a baj akkor kezdődik, mikor megszólalnak: a dialógusok szövege és a szinkron is képes fájdítani az agyat.

GYŰRŰK URA LIGHT

A többes szám valamennyire félrevezető, hiszen közvetlenül irányítható karakterből csak egy akad, Vulcan (akit minden esetben így fognak hívni, hiába lehet a játék elején átnevezni), mellé csak társak szegődnek, akiket a mesterséges intelligencia vezérel, ám hiába lehet csapatot építeni, a kalandokra mindig kizárólag egy személy vihető... pont úgy, ahogy a Marson. Az itteni kompánia jóval színesebb a távoli bolygón látottnál: a szende szűz, a harcra éhes kardforgató, az ármánykodó boszorka és a bizonyítási kényszerrel küzdő herceg archetípusa nem fog meglepetést okozni, és a karakterek a műfaj határait sem feszegetik. A Mass Effecttől kölcsönzött toborzás és a társakhoz rendelt személyes missziók nem sikerültek túl jól, a csapnivaló szinkron, a rettenetes dialógusok, a robotszerű mozgások miatt lehetetlen rendes, érzelmek fűtötte kapcsolatot kialakítani bárkivel; mindenki csak egy eszköz, aki arra jó, hogy pár másodpercre elvonja az ellenfél figyelmét. Csata közben ugyanis nem lehet feltámasztani társainkat, akik viszont önmagukban annyira borzalmas harcosok, hogy pár ütés után garantáltan padlót fognak, ez pedig a különösen a főellenfelekkel szembeni, hosszú és kemény küzdelmet igénylő összecsapások során kellemetlen.

Pedig ha valamiben, hát a csatákban a Spiders tényleg remekel: a Marstól megörökölt harcrendszer egyértelműen a Bound by Flame második legjobb eleme. Egy tető alá hozzá a Witcher taktikusságát a Dark Souls-széria időzítéseivel: még a legalacsonyabb szintű senkiházi is komoly sebet tud ejteni, így az összecsapások leginkább egy tánchoz hasonlítanak, ahol érezned kell a ritmust, tudni, mikor vonulj vissza vagy támadj, és azt is, hogy kit kell először kezelés alá venni a mindig csoportosan rád rontó ellenfelek csapatából. Az ellenlábasok változatos felállásban érkeznek, távolsági és közelharcban jártas egyedek közösen, jócskán megkeserítve szerencsétlen Vulcan életét.

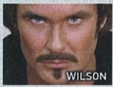
Hősünk persze nem védtelen, és még csak korlátok közé sincs szorítva. Bár minden képen karddal vagy csatabárddal szerepel, valójában nem egyetlen kaszt rabja: egy kattintással két másik szerepkör bármelyikét is felveheti, így a mágiában és a lopakodásban is jártas, nem csak a kardforgatásban. Emiatt nemcsak egy, de három képességfát is használ a fejlődési rendszer, és játékosként teljesen szabadon dönthetünk arról, hogy a szintlépések alkalmával mire költünk. Mondjuk a tőröket használó ranger teljes egészében ignorálható, igazán csak a harcos és a pyromancer képességek mondhatók hasznosnak, hiszen ezek nyújtják a legnagyobb előnyt, mind az életerőt, mind a sebzést tekintve.

A harcrendszer tehát jól működik, de a Bound by Flame mégis ott brillírozik igazán, ahol a marsi cécó is: a tárgykészítésben. Az ellenfelek zöméből most is alapanyag, és nem pénz esik, ezeket összeillesztve állíthatók elő a különböző italok, a robbanó csapdák, és persze a fegyverbe pakolható kiegészítők. Utóbbiak a leghasznosabbak, hiszen használatukkal érezhetően nő a sebzés, a páncél esetében pedig a fémlemezek nyújtotta védelem. A legtöbb eszköz 2-3 foglalattal rendelkezik, ezekbe lehet több tucatnyi követ tömni, melyek eltérő tulajdonságokkal bírnak. Növelhetik az életerőt, tűz- vagy jégsebzést adhatnak, de még a fegyverforgatás sebességét is befolyásolhatják. 20-30 percenként mindig összegyűlik annyi alapanyag és új eszköz, hogy megérje a csere, ami tulajdonképpen kötelező is, hiszen a történet előrehaladtával folyamatosan nő a kihívás, függetlenül az aktuális nehézségi szinttől.

MÉG KELLETT VOLNA PÁR ÜTÉS

A remek harcrendszer és az izgalmas történet ideig-óráig elviszi a hátán a Bound by Flame-et, ráadásul a zárt, apró helyszíneken való ide-oda rohangálás sem jelent akkora problémát, legalábbis a játék kétharmadában. Az utolsó, egy labirintusban játszódó fejezetben aztán teljes egészében összeomlik a korábbi illúzió, és nem marad más, mint a monotonitás által elődézett katatónia. A mémeket és a szlenget is belógató párbeszédek teljesen lerombolják a fantasyhangulatot, a folyamatosan emlegetett hét jéglord gyakorlatilag nem is szerepel a játékban, a Vulcant megszálló démonnak csak pár sor jut, és a játékban szereplő 10-20 NPC túl kevés ahhoz, hogy el lehessen hinni, hogy itt tényleg egy világ van veszélyben. Inkább csak egy falu és annak is mindössze pár utcácskája: de hát pont az ilyen otrombaságok miatt szeretjük a Spiders-játékokat, nem igaz?

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

AMD/Intel Dual-Core 2,2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB SM 4.0 VGA, 6 GB HDD

A Mars: War Logsból ugyan sikerült a legjobb elemeket átemelni, de a Bound by Flame így sem ugorja meg a lécet: felejthető világa, csapnivaló tálalása miatt nem egy kihagyhatatlan élmény.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Az elején kifejezetten érdekes a történet, a tárgykészítés és a harcrendszer pedig egészen remek lett.

KONTRA

Túl kevés helyszín, sablonos világ, borzalmas párbeszédek és csapnivaló szinkron.

65%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/bound-by-flame

SZÍN, PAPÍR, OLLÓ

The Last Tinker: City of Colors

[ÍRTA LOR] **A boldogság legegyszerűbb kelléke a kreatív lelkek számára egy kis papír, kréta és ceruza, melyek segítségével az ember mindig valami egyedit és személyeset tud alkotni. Ez a helyzet a The Last Tinkerrel is, ami túlzott egyszerűsége ellenére is utánozhatatlan.**

Ha az ember egy gyerekeknek szánt játék elé ül le, általában nincsenek túl nagy elvárásai. Egyszerűen csak jól esik néha félretenni a repkedő végtagokkal, élőholtakkal és baltákkal teli összetettebb címeket, és elvonulni oda, ahol valamivel kedvesebb dolgok várnak ránk. A The Last Tinkernek ráadásul sikerült a Nintendo 64 klasszikusainak élményét is visszacsempésznie a szívembe, lévén egy olyan 3D platformer kalandról van szó, ami tele van szürreálisan kedves dolgokkal, és még megjelenésében is emlékeztet a régi kedvencekre. Útközben számos meglepetés ért, de a legmeglepőbb az volt, hogy a játék egy társadalmi problémát is piszkálgat, mélyen elrejtve a cukormáz alá.

SZÍNKÖR

A The Last Tinker világa már-már giccsbe hajlóan bővelkedik a színskála minden árnyalatában, ami nem meglepő, hiszen az egész mese a színekről szól. A történetnek otthont adó Colortown egy részeire szakadt városka, ahol zöld, piros és kék színű lakók tömörülnek külön kerületekbe. Ők nem igazán keverednek egy társaságba, és főleg eltérő személyiségeik miatt utálják egymást: a pirosak agresszívek, a kékek depresszióra hajlamosak, a zöldek tele vannak félelemmel és szorongással. Főhősünk a tarka Koru, aki egy külső kerületben él a piac mögött. Sajnos nem szereti senki, mert teljesen kilóg a többiek közül. Kedves majomarcú karakterünk csupaszín: se nem piros, se nem kék, és nem is zöld. Hamar kiderül, hogy különleges képességekkel rendelkezik, és az ő feladata lesz, hogy visszaállítsa az egyensúlyt. Koru mindvégig egy szót sem szól, személyiségét a tetteiből ismerjük meg, és abból, ahogyan mások állnak hozzá – szegény hősünket ugyanis mindenki utálja, annak ellenére, hogy ő szeretné legjobban összefogni a birodalmat. Ebből egy idő után persze leesik, hogy a játék a rasszok és a kiközösítés problémáját dolgozza fel.

Alapvetően gyerekeknek készült, de ha nem riaszt el a helyenként egyszerű játékmenet, felnőttként is élvezhető.

PILLECUKORFALAT

Ha kezdenénk elbizonytalanodni, hogy talán felnőtteknek is szól a játék, nagyot nem tévedünk, de a kihívások mértékét megtapasztalva azért be kell látni, hogy ez valóban gyerekjáték – ugyanis túlságosan könnyű. A program egyik érdekessége, hogy bár platformer, de az ugrás funkció is teljesen kötött. Koru a szóköz gombra reagálva automatikusan szökken a következő kiszögellésekre, vagy kapaszkodik fel indákon, és produkál elképesztő csúszkálásokat, amolyan multifunkcionális parkour-művészként. Ez remek megoldás a gyerekek számára, akiket nem frusztrál a leesés, és nagyon élvezetesen lehet így közlekedni. A fogékonyabb felnőtteket viszont azzal tudja lekötni a The Last Tinker, hogy mindig történik valami. Egy percig sem fogunk unatkozni, mindig belebotlunk valami vicces és váratlan dologba. A történet gördülésével jönnek a fantáziadús fordulatok, és gyakorlatilag azért játszunk, hogy megtudjuk, hova lyukad ki Koru, és mit tartogat a következő állomás. A játékélmény a könnyedsége ellenére is friss és egyedi, a papírmasé hősökkel, ceruzasercegéssel és pörgős zenével színezett világ ötletein sokszor mosolyodunk el.

CIRÓKA-MARÓKA

Az út során Korunak persze szembe kell néznie pár rosszarcúval is, és az ilyen szituációkat általában az öklével oldja meg. Ezenkívül kapunk pár különleges képességet, méghozzá a színek szellemeitől, bár ezekre nem sokszor lesz szükség, mert a harcok ritkák, és csak alkalmi jelleggel vannak jelen a játékban. Sokkal több időt tesz ki a számos puzzle-feladvány és a világ felfedezése, melyet egy utánunk cammogó gombaszerű lény tesz érdekesebbé, aki két formában létezik, és füttyentésre követ minket. A nagy formájában Biggsnek hívott lényecske tör-zúz, kicsivé zsugorodva pedig robbantóeszközként lehet hasznosítani. Általában lezárt helyekre kell bejutni, és összedolgozni a gombatárssal, aminek köszönhetően kifejezetten ötletes feladványok születtek. Nagyon idegesítő viszont, hogy könnyű őt hátrahagyni, és egy idő után már az agyunkra megy a butuska hablatyolásával. Útközben eldugott ecsetek összeszedésével koncepciórajzokat is fel lehet oldani, illetve ládákat kell szétütni kristályokért, és ezzel nagyjából össze is foglaltam, hogy mire lehet számítani a végigjátszás során.

A Last Tinkerben nincsenek különösebben nehéz kihívások, és izgalmas harcok sem. Amiért szeretni fogjuk (ha vevők vagyunk rá), az a játék szíve-lelke: a világ, a történet és az a szórakoztató élmény, amit ad. Ha viszont ez nem képes beszippantani, akkor az első fél óra után unalmassá válhat, és még azt is megbánjátok, hogy feltelepítettétek. Leginkább családi programként érdemes játszani vele, ám ha egyedül futnátok neki, akkor azoknak ajánlom, akik eddig is szimpatizáltak az ilyen kaliberű játékokkal. Főleg azért, mert a 20 eurós ár kicsit sok a 6-7 órás játékidőért.

ADATOK

KIADÓ
Unity Games

FEJLESZTŐ
Mimimi Productions

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,6 GHz processzor, 2 GB RAM, 512 VRAM, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Megkapóan színes világú és szórakoztató program gyerekszívű játékosoknak. Megigézni senki nem fog, egyedül az idegesítő gombatárs tud lefárasztani.

GRAFIKA: **79%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO

Egyedi stílus, ötletes világ, és fordulatokban gazdag történet.

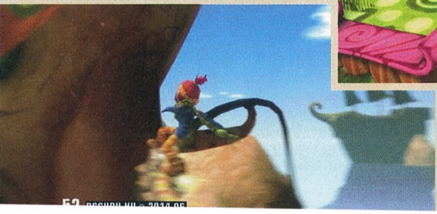
KONTRA

Egyszerűsége miatt néhol unalmas kicsit, és nem kizárt, hogy hamar telítődni fog a szemünk a színpompával.

79%

Hiába színes és szagos, Colortownban sem minden oké, valakiknek muszáj rendet raknia.

A játék színpompájába könnyű beleszeretni, főleg ha a fiatalabb korosztály képviselője vagy.



PC GURU WEBSHOP

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk 2014. 06. 12-től a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 25%-os ÁFA-t tartalmaznak. A feltünetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (*http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok*), Általános szerződési feltételek (*http://shop.pcguru.hu/aszf*) és Garanciális feltételek (*http://shop.pcguru.hu/garancia*) a webshopon olvashatók.

WATCH DOGS: SPECIAL EDITION

PC 10.490 FT | X360, PS3 13.990 FT | XONE, PS4 17.990 FT

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

PC 8.990 Ft | X360, PS3 14.990 FT | XONE, PS4 17.990 FT

SKYLANDERS KEZDŐCSOMAGOK

PS3, X360 6.999 FT | PS3, X360 9.999 FT

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

PC 6.990 Ft | X360, PS3 9.990 FT | PS4 14.990 FT

DIABLO III + REAPER OF SOULS

PC 8.999 Ft | PS3, X360 10.990 FT | PC 8.999 Ft

LEGO-JÁTÉKOK

PC 7.990 Ft | X360, PS3 14.990 FT | PC 4.990 FT | X360 10.990 FT

CALL OF DUTY-SOROZAT

PC 1.899 Ft | PC 1.899 Ft | PC 3.999 Ft | PC 4.999 Ft | PC 7.490 Ft | PC 8.999 FT | X360, PS3 12.990 FT | PC 16.990 FT

SIKERCÍMEK

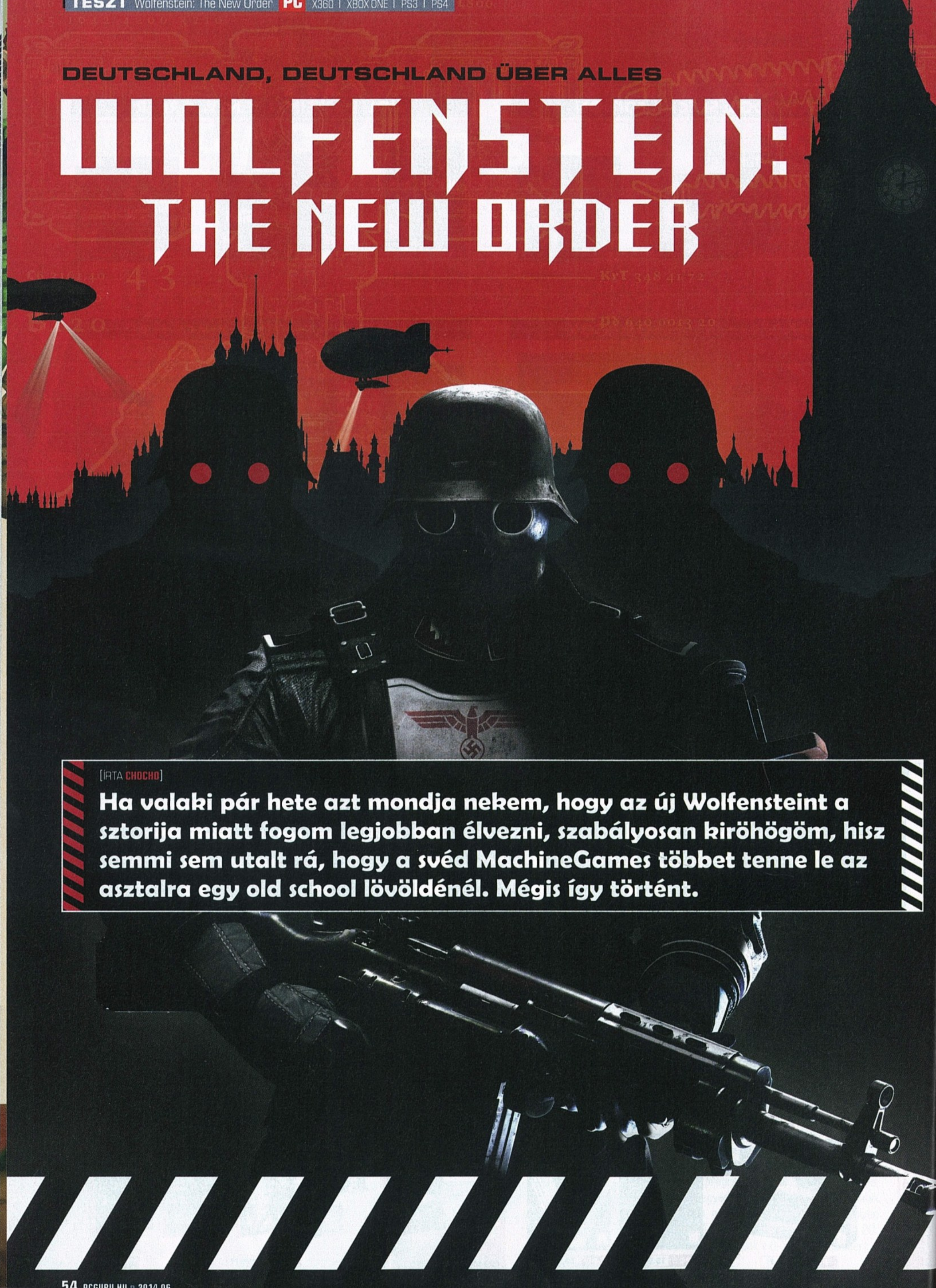
PC 14.990 FT | PC 1.990 Ft | PC 1.990 Ft | PC 4.990 Ft

PC 3.990 Ft | PC 13.990 Ft | PC 10.990 FT

ALACSONY ÁRÚ JÁTÉKOK

PC 4.990 Ft

PC 2.490 Ft

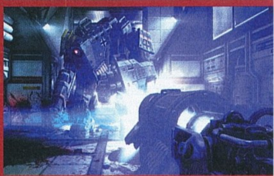


DEUTSCHLAND, DEUTSCHLAND ÜBER ALLES

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

[ÍRTA CHOCHO]

Ha valaki pár hete azt mondja nekem, hogy az új Wolfensteint a sztorija miatt fogom legjobban élvezni, szabályosan kiröhögöm, hisz semmi sem utalt rá, hogy a svéd MachineGames többet tenne le az asztalra egy old school lövöldénél. Mégis így történt.



A PARANCSNOK ÁRNYÉKA

A Wolfenstein nem igazán az a játék, amihez tonnaszám lehet tippeket adni: vagy beletanulunk a nácik halomra gyilkolásába, vagy nem, szóval tessék szépen gyakorolni! Van viszont egy olyan dolog, amit nem árt tudni, noha a The New Order nem köti az orrunkra: ha egy ellenséges területen nagy ramazurit csapunk, a katonák aktiválják a riasztót, amit egy piros jelzés ad tudtunkra a képernyő jobb felső sarkában, közepén egy távolságmérővel. Ha lekövetjük a riasztó jelét és megöljük az azt sugárzó tisztet, sokkal könnyebb dolgunk lesz, addig ugyanis jórészt végtelen erősítés özönlik a pálya minden irányából. Ajánlott egyébként a tiszteket lopakodva megkéselni, hogy esélyük se legyen riasztani a speciális őrséget. A többi bakával és robottal onnantól fogva már könnyű dolgunk lesz.

Azt mondják, a történészek utálják a „mi lett volna, ha" kezdetű kérdéseket – igaz, ezt én nem támaszthatom alá, mert akárhány történésszel beszélgettem eddig, mind szívesen elábrándozott egy-egy fantasztikus forgatókönyvön. Vajon mi lett volna, ha nem omlik össze a Római Birodalom? Vajon mi lett volna, ha Jézus nem születik meg? Vajon mi lett volna, ha sosem tör ki az első világháború? Mind-mind érdekes elképzelés, viszont egyik sem olyan izgalmas, mint a második világháború német győzelmének alternatívája. Az irodalomban és a filmművészetben többször megörökítették a náci világuralmat, elég csak a legendás sci-fi szerző Philip K. Dick „Az ember a Fellegvárban" című művére gondolni. Ám annyira messze talán senki sem merészkedett a fikció tengerén, mint az új Wolfenstein alkotógárdája, akik még a Holdat is a germánok kezére játszották, hogy a korábban a megállíthatatlan, amerikai hősiesség és patriotizmus élő szobraként bemutatott William „B.J." Blazkowicz százados szó szerint egyedül nézhessen farkasszemet a mindent bekebelező háborús gépezettel.

FÜR ELISE

Avagy gépezetekkel, ugyanis a The New Order világában a németek nem álltak meg a mezei bakák tréningezésénél, hanem kiborgokból és harci robotokból építettek hadsereget, méghozzá Blazkowicz ősellensége, Wilhelm Strasse tábornok tervei alapján. A háta mögött csak Deathsheadnek, azaz halálfejnek nevezett őrült zseni valahonnan felfoghatatlan technikai megoldásokat szalajtott, így 1946-ra a szövetségesek a jövő háborújában találták magukat: szuperkatonák, robotkutyák, óriási lépegetők és drónrepülők irtották a szabad világ hőseit, Blazkowicz és csapata pedig egyedül Deathshead bázisának megostromlásában látott némi reményt. Az akció azonban balul sült el, B.J. pedig egy lengyel elmegyógyintézetben kötött ki, ahol 14 évig feküdt éber kómában. A birodalmi sasos naptár lassan 1960-ra váltott, s hősünk ébredése után keserűen vette tudomásul, hogy nem elég, hogy a nácik megnyerték a háborút, de az atombomba feltalálásával még az Egyesült Államokat is térdre kényszerítették. Az egész Föld az ő horogkeresztes terrorjuk alatt nyögdécsel, ellenállás pedig nincs – az egykori partizánok vagy meghaltak, vagy egy brutálisan jól őrzött börtönben sínylődnek, hogy egy nap belőlük is agymosott szuperkatonát csináljanak Deathshead emberei.

Nem túl rózsás helyzet, igaz? Hát, ha a derék svédek azt szerették volna, hogy sötét meglepetések váratlan sorozata sokkolja a játékosokat, akkor bizony sikerrel jártak. Elsőnek mindjárt a The New Order korábbi Wolf-részekhez képest komoly hangvétele döbbenti le az embert: a karaktereknek – beleértve az általunk irányított B.J.-t – kidolgozott személyisége, múltja van, és mindegyikük szerethető, érdekes figura, akikért megismerésük pillanatától aggódni fogunk. A narratívában nyoma sincs órahosszú dialógusoknak, szájbarágós tanmeséknek, vagy a stílusra oly jellemző heroizmusnak. Amit kapunk, az egy kettős mércétől mentes háborús dráma, komor és erőszakos jelenetekkel.

Napokig tudnám éltetni a Wolfenstein előadásmódját és szövegkönyvét, de nem szeretném lerombolni az élményt; jobban jártok, ha magatoktól jöttök rá, miért merem azt mondani, hogy a The New Order sötét meséje a Metro: Last Lightot és a BioShock: Infinite-et egyaránt maga mögé utasítja. Még úgy is, hogy van azért abban

A The New Order nem váltja meg a világot, de a Metro-játékok óta nem találkoztunk ilyen hangulatos FPS-sel

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
MachineGames

MŰFAJ
FPS

MULTI
nincs

INFO

A Wolfenstein: The New Order május 20-án jelent meg PC-re, PS4-re, Xbox One-ra, PS3-ra és Xbox 360-ra. A PC-s változat steames, a Valve boltjában 49,99 eurót kérnek érte, míg a dobozos kiadás 8990 forintba kerül.

A grafika helyenként elég kopottas, de mindezért kárpótol minket az oldschool FPS érzés!

VIDEO

VÁGJUNK BELE!

Ha kíváncsi vagy a Wolfenstein: The New Orderről készített „Vágjunk bele!" videónkra, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/video/new-order

A GURUK MEGMONDJÁK

A Wolfenstein természetesen nemcsak Chocho gépén fordult meg, de a szerkesztőség többi tagja is kipróbálta. Lássuk, ők mit gondolnak a játékról!

BATE – KIVÁLÓ MÓKA

Nem vagyok nagy rajongója a lineáris FPS-eknek, de a The New Order mégis magával ragadott. Na nem a forradalmi játékélmény, hanem a történet, és az a hihetetlen precizitás, amivel a fejlesztők megalkották az új Wolfenstein világát. Ez volt az első játék, amiben mindent elolvastam, amit csak lehetett.

A TÖRTÉNET MINDENEK FELETT – MIGUEL

A legfurább az új Wolfensteinben nem is az, hogy milyen jól átmentették a lövöldözős alapot, vagy hogy mennyire nem sántít a keretsztori, vagy hogy mennyire nem hiányzik belőle még tizenötezerféle fegyver, hanem hogy sikerült olyan történetet kreálni, amit akkor is végignéznénk, ha nem lehetne közben lövöldözni.

Az új Wolfenstein univerzumában a németeknek még Londont is sikerül megtörniük, és gondoskodnak róla, hogy a keményfejű angolok ne nagyon akarjanak a rendszer ellen lázadni. És mi is lehetne a legjobb a megfékezésükre, mint egy hatalmas nagy „robot."

valami komikus, amikor szegény Blazko az egyetlen ember az egész ellenállásban, akit veszélyes küldetésekre küldenek, általában minimális felszereléssel. Kinyírni több száz nácit, és ellopni egy szupertitkos tervet? Bring 'em on!

„I AM DEATH INCARNATE!"

Talán furcsa lehet, hogy ilyen hosszan dicsőítem a Wolfenstein történetét, ráadásul konkrét példák nélkül, de az igazság az, hogy a játék többi része inkább korrekt iparosmunka, ami kerüli a kiemelkedő, netán formabontó megoldásokat. Persze félreértés ne essék, a The New Order távolról sem nevezhető unalmas vagy monoton akciótengernek, hiszen a játék ismeri az AAA-kategóriás shooterek összes kedvelt fogását, sőt, az FPS-ek Halo óta kötelező kelléktárát ügyesen keveri össze a klasszikus lövöldözős játékok stílusjegyeivel. Vegyük példának az életerőt és a pajzsot, melyek csakúgy, mint a régi Wolfensteinekben, most is kiemelt fontosságú mutatók! Ha nem veszünk fel szorgosan egészségügyi csomagokat, golyóálló mellényeket, sisakokat és szerteszét heverő törmeléket, semmi esélyünk nem lesz az intenzív tűzharcok során, amik ráadásul brutális túlerőt vonultatnak fel. A múlt... jövő... na, szóval az 1960-as évek alternatív nácijai nem lacafacáznak: gépágyúkkal, automata sörétes puskákkal és plazmaágyúkkal igyekeznek meggyőzni bennünket a germán árják felsőbbrendűségéről, így sokszor kerülhetünk szorult helyzetbe, főleg, ha hirtelen nem találunk gyógyszert a környéken. Annyi modernizmus viszont található a formulában, hogy az életerő húszasával visszatermelődik, tehát fedezékbe húzódva 100, 80, 60, 40, és legrosszabb esetben 20 HP-pontunk mindenképp marad. Ráadásul nemcsak kihajolni tudunk a sarkok mögül, de fedezékből tüzelni is, igaz, az új generációs lövöldék fedezékrendszeréhez képest a Wolf megoldása meglehetősen fapados.

Szinte hihetetlen, de az új Wolfenstein legnagyobb dobása pont a zseniálisan összerakott történet! Az FPS-ekben ez elég ritka...

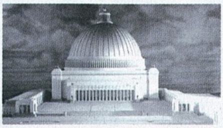
Jó példa a régi és új játékdizájn-elemek házasságára a pályatervezés is. A Wolfensteinben minden helyszín egyedi és hangulatos, sosem érezzük úgy, hogy kétszer járnánk ugyanott, holott a grafika szürkés színezete és a „retrofuturisztikus dieselpunk" stílus (á la JohnBart) könnyen eredményezhetne önismétlő környezetet. Itt mégsem ez a helyzet, a pályák felépítése pedig egyszerre lineáris és szerteágazó. Bár a cél minden esetben ugyanaz az ajtó vagy szellőzőnyílás, az oda vezető utat elágazások szegélyezik, amik teret adnak

TÖRJÜK FEL AZ ENIGMÁT!

A Wolfenstein: The New Orderben Enigma-kódokat találhatunk a pályákon, melyeket összegyűjtve feltörhetjük a négy Enigma-rejtvényt, újabb játékmódokat téve elérhetővé. Az első kód a 999 módot nyitja meg: 999 HP-val kezdünk, és végtelen lőszerünk van, hadd szóljon a náci halálsirám! Megfejtése: 01-02-03-04-05-06-07-08-09 / 08-07-06-05-04-03-02-01-09. A második kód a Walk in the Park Mode játékmódot teszi játszhatóvá, amiben csak az életerőnk látszódik a HUD-on. Megfejtése: 02-04-06-08-01-03-05-07-09 / 07-05-03-01-08-06-04-02-09. A harmadik Enigma-rejtvény záloga a sokatmondó Hardcore Mode, ami Überen aktiválva minden felvehető páncélt és életerőcsomagot eltüntet. Megfejtése: 03-06-09-03-06-09-03-06-09 / 06-03-09-06-03-09-06-03-09. Végül az utolsó, negyedik Enigma az Ironman Mode-ot oldja fel: egyetlen élettel kell végigjátszani az Über fokozatot. Megfejtése: 04-08-03-07-02-06-01-05-09 / 05-01-06-02-07-03-08-04-09.

GERMÁNIA NÉGY CSODÁJA

A Wolfenstein: The New Order Harmadik Birodalma impresszív formába öntötte a nácik gyűlöletét. Íme négy kiemelkedő munka, amivel Hitler és kompániája sikeres fizikai és pszichológiai hadviselést folytatott, s melyek bizonyítják, hogy a svéd fejlesztők apait-anyait beleadtak az új világrend megalkotásába.



WELTHAUPTSTADT GERMANIA

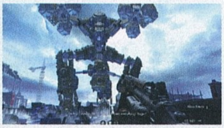
Alber Speer birodalmi főépítész életművének csúcsa, a Welthauptstadt Germania nevű totalitárius fővárosi tervezet sosem épülhetett meg, holott a tervek és a makettek alapján lenyűgöző látvány lett volna. A MachineGames univerzumában viszont a németeknek elég pénzük és erőforrásuk volt hozzá, hogy Speer álmát életre keltsék, így a grandiózus kupola Germánia legfontosabb épülete a Wolfenstein alternatív 1960-ában.

LUNAR BASE

Enyhe spoiler, bár a videókban már lelőtték, hogy a nácik a Holdon is saját kutatóbázist építettek. A Lunar Base viszont, ahogy a játékban sok más dolog, a valóságban gyökerezik, vagy legalábbis annak egy beteges elmék által táplált víziójában. Egyes összeesküvés-elméletek szerint ugyanis az ufók mind náci szuperfegyverek, Hitlerék pedig nem haltak meg, hanem beköltöztek a Hold belsejébe, ahonnan máig irányítják titkos hadműveleteiket.

PANZERHUND

A panzerhund Deathshead egyik legdédelgetettebb teremtménye, egy robotkutya, ami a korábbi, még organikus részeket tartalmazó megoldások után végül teljesen mesterségessé vált. Az 1946-os, korai prototípusokat az idők során a tábornok folyamatosan javítgatta, 1960-ra pedig a panzerhund vált a náci félelemkeltés egyik legikonikusabb eszközévé. A játékban csak kevésszer találkozunk vele, de higgyétek el, mindegyik alkalom félelmetes lesz!



LONDON MONITOR

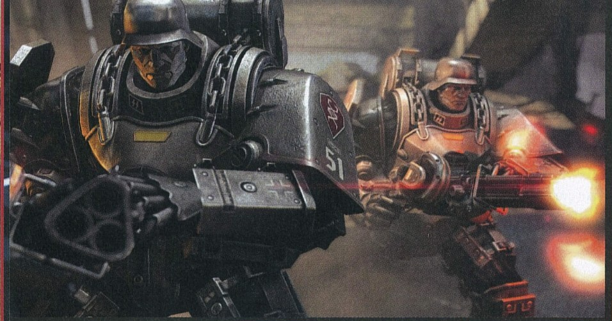
London 1960-ra a nácik második legfontosabb városává vált, ám a lakosság valahogy nehezen fogadta el a hirtelen rájuk szabadult demokráciát és szabadságot. Ezért aztán a jóságos árják megépítették a nagyszerű és magasztos London Monitor nevű óriásrobotot, ami a brit főváros utcái felett tornyosulva védi a rendet és a békét. A London Monitor a legnagyobb méretű náci szuperfegyver, és mielőtt kérdeznétek, igen, le kell majd lőnünk.

a felfedezés élményének. A játékosok kalandvágyát gyűjthető extrák, lőszer és fejlesztések (páncél, távcső, hangtompító – semmi szokatlan) jutalmazzák, ráadásul a program tele van easter eggekkel. Elég az internet által már a megjelenés napján elspoilerezett Wolfenstein 3D pályát említeni az ellenállók bázisán, de érdemes elolvasni a szerteszét heverő újságcikkeket és leveleket is, valamint összeszedni a gyűjthető páncélfejlesztő figurákat és Enigma-kódokat. A kitalált múlt újságfecnijei hihetetlen részletességgel taglalják, hogyan adták meg magukat a nagyhatalmak a náciknak, egyik a másik után – ráadásul a cikkek wilson szerint autentikusan idézik a kor nyelvezetét, amit biztos sok németes értékelni fog (természetesen angol fordítást is mindig közöl a program). S ha már szóba jöttek a németek: 1960-ra a Wolfenstein-univerzum nácijai megtanulták a saját anyanyelvüket, így búcsút inthetünk az akcentusos angollal makogó katonáknak.

A szinkron tökéletes, ilyen jó hanglejtést és beleélést csak kevés játékban hallunk, a zene pedig nagyon jól idomul az akció ritmusához, egyszerre tisztelegve a hatvanas évek háborúsfilm-szólamai és az akkor újdonságnak számító popzene korai zsengéi előtt. A tálalás tehát akár kiváló is lehetne, de... nos, a képekre nézve talán már ti is látjátok, hogy a svédek által használt id Tech 5 motor durván megkopott a Rage megjelenése óta. Persze a Wolfenstein nem néz ki rosszul, sőt, a főbb szereplők, a robotok és a belső terek nagy műgonddal lettek kidolgozva, ám amikor kijutunk a szabadba, vagy közelebbről szemügyre veszünk egy-két részletet, a látvány súlyos csorbát szenved. Mindennek a tetejébe pedig a PC-s változatot még most is sújtja a már 2011-ben is bosszantó, motorra jellemző, későn betöltődő textúrák rút átka. Szerencsére a MachineGamesnél is tudták, hogy nem a Wolfenstein lesz a legszebb FPS a piacon, így inkább a hangulat megteremtésére fekűdtek rá – teljes magabiztossággal állítjuk, hogy sikerrel. Ja, és még mielőtt kérdeznétek: igen, a játék véres, méghozzá nagyon. Hullnak a fejek, lábak, belső szervek, szóval a gyerekeket tessék elzárni a Steam-fióktól!

A régi és új megoldások keveréséhez visszatérve azért megállapítható, hogy nem minden játékelem illik bele ebbe az egyedi és kissé anakronisztikus játékmechanikába. A perkek rendszere például teljesen felesleges húzás: ugyan elképzelhető, hogy egyes játékosokat lázba hoz a másodlagos

A németeknél a kísérletezési kedv a háború befejeztével sem hagy alább, sőt, csak erősödik.



Földön, vízen, levegőben folyik a harc. Sőt, a határ ezúttal a csillagos ég. Legalábbis egy része.

feladatok teljesítése, melyek új képességekkel ruházzák fel B.J.-t, de a helyzet az, hogy hősünket amúgy sem kell félteni, a perkek pedig nem adnak olyan markáns extrákat, hogy érdemes legyen foglalkozni velük. És ezt mintha a MachisneGamesnél is érezték volna, ugyanis a perkeket jól eldugták a Wolf menürendszerében.

„JUST KILLING AND STRANGLING NAZIS"

Az atmoszférát és a sztorit magunk mögött hagyva muszáj megjegyeznünk, hogy a Wolfenstein feladatai már nem örököltek túl sokat az alkotói kreativitásból: aktiválj egy kapcsolót, szerezz meg egy dokumentumot, és persze ölj meg valakit vagy valamit. Dicséretes viszont, hogy a fejlesztők időben felismerték a monotonitás veszélyét, és a műfaji lehetőségek között ügyesen lavírozva végül egész változatos játékmenetet építettek fel. A lövöldözés például csak egy módja az érdekérvényesítésnek. Nem, tárgyalóasztalhoz nem ülhetünk a nácikkal, hogyisne, de például csendben halálra késelhetjük őket. B.J. képes átlopakodni az ellenséges vonalakon, és bár az túlzás, hogy minden küldetést teljesíthetünk fegyverropogtatás nélkül, tény és való, hogy számtalan alkalmunk adódik amerikai nindzsát játszani. Ám akkor sincs semmi baj, ha unjuk a rejtőzködést, és inkább William gorillatermetére támaszkodunk, hősünk ugyanis csupa erő és izom, aki egyszerre két fegyvert is képes kezelni. Az arzenál nem kecsegtet sok meglepetéssel (shotgun, géppityu, gránát, pisztoly stb.), ám a különböző náciirtó szerszámokkal élvezet lőni, mert mindegyikből elemi erővel törnek elő a lövedékek, nemcsak az ellenség testrészeit szaggatva szét, de sokszor még az

útjukba kerülő vakolatot és a vékonyabb fedezékeket sem kímélve.

A dupla shotgun vagy géppisztoly párosa a szokásosnál jóval komolyabb tűzerővel bír. Eleinte féltünk, hogy az akimbo-rendszer túlságosan ütőképes megoldás lesz, de a náci szupertechnológia nehezebb fokozaton bőven ellensúlyozni tudja minden előnyünket. Igaz, nem azért, mert a németek olyan okosak – a játék ironikus módon egy beszélgetés során még reflektál is virtuális idiotizmusukra –, hanem mert sokan vannak, és nevetségesen pontosan lőnek. A mesterséges intelligencia egyáltalán nem rossz, de semmivel sem jobb a többi átlagos shooternél: ellenfeleink néha fedezéket keresnek, máskor nyílt színen állva várják a halált, lopakodás során pedig nem tűnnek fel nekik társaik hátrahagyott, elmetszett torkú tetemei. Még szerencse, hogy mindennek ellenére a MachineGames csapata tartotta magát az ígéretekhez, és kihívásban gazdag lövöldét alkotott. Bár „Bring 'em on!"

A SOKADIK VILÁGHÁBORÚ

Bár könnyen hihetnénk, hogy a Wolfenstein: The New Order a 2009-es, csak simán Wolfenstein című epizód folytatása, ami megerősítetten a Return to Castle Wolfenstein következő része volt, de a helyzet korántsem ilyen egyszerű. A Wolfenstein eseményei, a Fekete Nap és az okkultizmus ugyanis egyáltalán nem kapnak szerepet a The New Orderben, sőt, az eddig ismert, új generációs idővonal sem stimmel teljesen, ha az 1946-os, Deathshead bázisa elleni támadásból indulunk ki. Bár feltűnik pár közös vonás az Activision-féle játékkal, mint például Caroline Becker, a Kreisau-kör nevű ellenálló-egyesület vezető alakja, mégis, a The New Orderben senki sem emleget élőhalott szupernácikat vagy természetfeletti erőket. Ennek az lehet a magyarázata, hogy a MachineGames nem sokat törődött a 2009-es Wolffal. Sőt, egy meg nem nevezett Bethesda-alkalmazott nagy feltűnést keltett a tavaly őszi Eurogamer Expón, amikor azt találta nyilatkozni a Gamebusters újságírójának, hogy kihagyják az idővonalból a Wolfensteint, mert az Activision „szar munkát végzett" a program esetében. Nos, bár mi nem fogalmaznánk ilyen élesen, tény, hogy az Acti nem értett a sorozathoz annyira, mint a MachineGames, amely bevallottan a klasszikus Wolfenstein 3D szellemiségét próbálta megragadni.

RÉMÁLOM A '90-ES ÉVEKBEN

A cikkben is említjük, de megérdemli, hogy külön kiemeljük, miszerint a MachineGames nem felejtette el, honnan ered a Wolfenstein-sorozat, és egy kiváló kis easter egg-gel jártak a legrégebbi rajongók kedvében. Az ellenállók bázisán, az emeleten, találsz egy koszos matracot, amit becélozva megjelenik a „nightmare", azaz rémálom felirat. Kattints rá és lám, máris az 1992-es Wolfenstein 3D első pályáján találod magad! A szint nehézsége brutális, de akkor se csüggedj, ha nem sikerül, mert a főhadiszállás minden meglátogatásakor lehetőséged van újra megpróbálni. És ha már easter egg: a bázis hangárjában egy bizonyos „Vault 101" várja, hogy megcsodáld hatalmas acélajtaját…

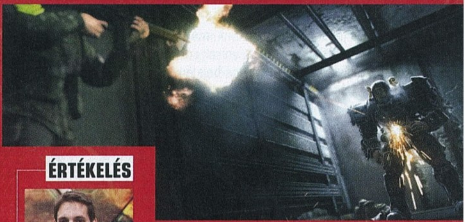
nehézségi szinten nem sok akadályba ütközik egy tapasztalt játékos (személyes véleményem, hogy ezúttal direkt le lett gyengítve ez a korábbi Wolfokban teljesen korrekt fokozat), viszont az „ I am death incarnate" és az „Über" szintek már bárkit meg tudnak izzasztani. A főellenfelek többsége viszonylag egyszerű (kb. „lődd, míg meg nem döglik" kategória mindegyik), a végső leszámolás során azonban nemcsak B.J. könnyezett vért, de én is – végre egy FPS, ahol a főboss felér az elvárásokhoz!

Nem találja fel a spanyolviaszt, de mégis a legjobb lövölde, amihez az utóbbi hónapokban szerencsénk volt.

EGYSZEMÉLYES HADSEREG

Talán furcsának hat 2014-ben, hogy egy FPS-ben semmilyen multiplayer funkció sincs, de a magam részéről nem bánom, hogy megkímélték a Wolfensteint a megerőszakolástól. Ez egy történetorientált, meglepően komoly, mégis sokszor öniron ikus akcióprogram, ami ahelyett, hogy fel akarná találni a spanyolviaszt, a régi iskola szerint próbál meg érvényesülni. Mindez pedig értékelendő, mi több, tiszteletet parancsoló dolog. Főleg úgy, hogy az újrajátszhatóságról nemcsak az átlag 16 órás kampány változatossága gondoskodik, hanem egy szokatlanul súlyos morális döntéshelyzet is, ami az első pályától fogva két, merőben nem eltérő, de különböző hangulatú és más-más videókat felvonultató idővonalra bontja a sztorit. Magyarán, ha egyszer kitoltuk a The New Ordert, akkor is van értelme újra nekifutni, ha a gyűjthető extrák (művészi munkák, Enigma-kódok, kincsek) nem hoznak izgalomba minket. És hogy miről dönthetünk? Azt nem árulom el, elég, ha annyit tudtok, hogy az ominózus jelenetsor egyike lesz a játéktörténelem legszívbemarkolóbb pillanatainak, melyekből egyébként is jócskán kijut a Wolfenstein: The New Order esetében.

Ezúttal semmi nem szabhat határt a rombolásnak: ha éppen úgy alakul a helyzet, akkor dupla shotgunnal vagy géppisztollyal is oszthatjuk az áldást – és bizony a hatás nem is marad el!



ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

4 magos processzor, 4 GB RAM, GeForce 460 vagy Radeon HD6850 VGA, 50 GB HDD

A Wolfenstein: The New Order remek vétel, nagyszerű FPS, ami nem igényel komolyabb előképzettséget. Nem hoz semmi újat, de a megszokott játékelemeket kiválóan keveri össze.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Kiválóan megírt és előadott történet egy nagy műgonddal felépített világban, tele robotnácikkal, fegyverropogással, drámával és reménnyel.

KONTRA

Valójában semmi újat nem hoz a műfajba, és mind az MI, mind az arzenál lehetne kicsit változatosabb.

87%

AZ UTOLSÓ TANGÓ A HARMADIK BIRODALOMBAN

Amikor a MachineGames megkapta a lehetőséget, hogy új Wolfenstein-játékot fejlesszen, a fiúkon hatalmas volt a nyomás. Nemcsak azért, mert a világ legrégebbi FPS franchise-a került a markukba, hanem mert a 2009-es, igen gyengén sikerült inkarnáció után csak ez az egy alkalom adatott meg rá, hogy a sorozat hírnevét az új kiadó (a Bethesda, ugye, korábban az Activisionnél volt a Wolfenstein) felügyelete alatt állítsák vissza. Ez pedig sikerült. Természetesen szó sincs hibátlan játékról, mi is jobban örültünk volna, ha a 2001-es Return to Castle Wolfenstein remek mesterséges intelligenciája megfelelő utódra lel, és lefelé görbíti a szánkat, hogy az új világrend tagjai nem foglalkoznak okkult dolgokkal, így a varázslás és az élőhalott ellenfelek kimaradnak a buliból. Viszont minden negatívum ellenére igaz, hogy a The New Order túlteljesítette elvárásainkat. Heil MachineGames!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu /forum/wolfenstein

A GAGYISÁG HÁLÓJÁBAN

THE AMAZING SPIDER-MAN 2

[ÍRTA BATE] A 2012-es The Amazing Spider-Man nem változtatta meg a világot, de egész jól el lehetett szórakozni vele. Ezért aztán ha nem is kitörő lelkesedéssel, de vártuk az új film mellé készült második részt, azzal a biztos tudattal, hogy a korábbinál rosszabb úgysem lehet. Jó nagyot tévedtünk.

Ha jobban belegondolunk, már a kezdeti jelek sem voltak túl biztatóak. A hivatalos bejelentés után hónapokig semmit nem lehetett hallani a játékról, Pókember legújabb virtuális kalandja tulajdonképpen nulla marketinget kapott, és összesen nagyjából négy előzetes videó készült hozzá. Persze a moziadaptációkat sosem övezi hatalmas csinnadratta, de hát mégiscsak egy falmászós alkotásról van szó. A fejünket viszont akkor kaptuk fel először, mikor kiderült, hogy a The Amazing Spider-Man 2 kifejezetten nyomott áron, 30 euróért lesz megvásárolható a Steamen. „Ohó, ha valamiért már az Activison sem mer sok pénzt kérni, akkor ott valami nagy baj lehet." – gondoltuk, és bár így lenne ötösünk a lottón...

EZ NEM AZ A PÓKEMBER

Mielőtt rátérnénk a játékmenet taglalására, gyorsan tegyük tisztába ezt a pókruhát. A The Amazing Spider-Man 2 nem a hasonló című film feldolgozása, hanem az első mozifilm után játszódó előző rész folytatása, méghozzá teljesen új (mondhatni alternatív) történettel. Ugyan itt is lesz Zöld Manó és Elektró, de egyáltalán nem úgy zajlanak az események, mint a filmben, ráadásul itt ki is tágul az univerzum, és az elődhöz hasonlóan egy gonoszokkal és egyéb ismerős karakterekkel jócskán megtömött történetet kapunk. Ez alapvetően jó dolog, sőt, az alapszituáció, miszerint a még mindig kezdő Pókembert a tapasztalt Kraven veszi a szárnyai alá, kifejezetten ígéretesnek tűnt. Nagy kár, hogy az írók nem tudtak mit kezdeni az ötlettel, így az innen-onnan összeollózott, szuperbűnözőkkel telenyomott sztori végeredményben ugyanolyan csapnivalóan gagyi (és unalmas) lett, mint a játékmenet. És higgyétek el, az utóbbi tényleg kifejezetten borzalmas...

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Beenox

MŰFAJ
sandbox akciójáték

MULTI
nincs

INFO

A The Amazing Spider-Man 2 2014. április 29-én jelent meg PC-re, X360-ra, PS3, Xbox One-ra és PS4-re. A PC-s verzió ára digitális formában 30 euró, a dobozos változatért pedig 6000 forintot kell kicsengetni a hazai üzletekben.

HOGY LEHET EZT ELRONTANI...?

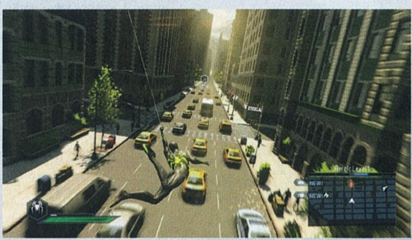
A játék kritikán aluli minősége már csak azért is furcsa, mert a fejlesztést az a Beenox nevű csapat végezte, amelynek ez a negyedik önálló Pókember játéka, és tettek már ők le az asztalra értékelhetőt is a Shattered Dimensions képében. Maga a játék alapjaiban egyenes ági leszármazottja a 2012-es The Amazing Spider-Mannek, azaz ezúttal is kapunk egy fő történetet, egy szabadon bejárható Manhattant, fejlődési rendszert, sok akciót, némi lopakodást, továbbá rengeteg mellékküldetést és gyűjtögethető cuccokat. Ez így leírva mondjuk egyáltalán nem hangzik rosszul, viszont az említett összetevők színvonala annyira kritikán aluli, hogy alig akad olyan része a játéknak, amit tényleg önfeledten lehet élvezni.

Kezdésnek ott van a nyitott város, ami – és most bocsássatok meg a szóhasználatért – szó szerint ocsmány, egy hatalmas, bármiféle stílust vagy hangulatot nélkülöző barna massza, amiben minden ház úgy néz ki, mint egy hatalmas kartondoboz. És nem csak az épületek katasztrofálisak, de a járművek, a civilek, az ellenfelek és úgy általában minden, aminek egy játékban általában köze van a grafikához (még a menürendszer is a '90-es éveket idézi, ormótlan gombokkal és pixeles feliratokkal). A The Amazing Spider-Man 2 konkrétan rondább, mint a 2012-es elődje, olyan, mintha egy PS2-es játékot portoltak volna át PC-re és manapság divatos konzolokra.

Azt persze tudjuk, hogy a grafika nem minden, és az ASM2 nem is attól lesz rossz, hogy éppenséggel csúnya. Sokkal inkább attól, hogy az ember nem élvezi a vele töltött perceket. A kamerakezelés botrányosan rossz, Pókember animációja sokszor olyan, mintha egy 12 éves kissrácot látnánk egy karton kóla és nyolc darab Snickers elfogyasztása után, ráadásul

Túlzás nélkül állítható, hogy a Beenox és az Activision elkészítette minden idők legrosszabb Pókember-játékát.

Ezúttal még Peter Parkert is irányíthatjuk – nagy kár, hogy ezek a játék legeslegunalmasabb pillanatai.



TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a The Amazing Spider-Man első részéről írt 2012-es tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngészőbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/asm

HÁROM PÓKEMBERES JÁTÉK, AMIRE SZÍVESEN EMLÉKEZÜNK

A játék tesztelése közben folyamatosan eszünkbe jutottak azok a pókemberes alkotások, amelyekkel a maguk idejében élvezet volt játszani, és úgy döntöttünk, hogy egy kis összeállításban bemutatjuk nektek a kedvenceinket. Inkább ezeket vegyétek elő, mintsem a The Amazing Spider-Man 2-t!

ULTIMATE SPIDER-MAN

Az azonos című képregény alapján készült játék emléke mind a mai napig élénken él bennünk. Remek grafika, hatalmas szabadság és persze Venom, akit élvezet volt üldözni.

TESZT: **pcguru.hu/teszt/usm**

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

A 2008-as év egyik legjobb akciójátéka egy szabadon bejárható várost, kiváló harcrendszert, egy korrekt, sosem látott sztorit és rengeteg barátot, illetve ellenfelet kínált. Kötelező darab!

TESZT: **pcguru.hu/teszt/web-of-shadows**

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

Ebben a játékban ugyan búcsút inthettünk a szabadon bejárható városnak, cserébe viszont kaptunk négy különböző Pókembert és világot, illetve egy kifejezetten jó sztorit.

TESZT: **pcguru.hu/teszt/shattered-dimensions**

A harcrendszer eléggé élvezhető, hiszen egészen komoly kombók és támadásláncok hozhatók össze vele, de sajnos ez még nem menti meg a játékot a többi játékelem okozta unalomtól és sokktól.

ahelyett, hogy hagynának minket jókat bunyózni (mert azzal például nincs nagy baj), sokszor kénytelenek vagyunk unalmas töltelékküldetésekben Peter Parkert irányítani, szűk épületekben bolyongani, vagy éppen a falon mászva lopakodni (á la Arkham-játékok). Az ellenfelek csendes kiiktatásával persze nem lenne semmi baj, ha az ember nem őszülne meg az ilyen részeknél. A kamerakezelés hibái ekkor jönnek elő leginkább, a függőleges és vízszintes felületek közti váltást követően sokszor azt sem tudjuk, hogy hol vagyunk, és merre nézünk. Hősünk ráadásul hiába rendelkezik egy, az ilyen szituációkat segíteni hivatott pókösztön nézettel, a gyakorlatban ez a funkció csak még jobban megnehezíti a dolgunkat. A legújabb Batman-játékokból kölcsönvett megoldás ugyan piros aurával jelöli az ellenfeleket, cserébe viszont szinte teljesen elmossa a karaktereket övező környezetet, így máris lőttek a normális tájékozódásnak és az akció hatékony kivitelezésének. Marad a káromkodás és a helyszínek bemagolása, persze csak többszöri újrakezdést követően (mert ha kiszúrnak, akkor dádá, kezdheted elölről az egészet...).

ALMABAJ

Mindezt némileg ellensúlyozhatná, hogy van egy hatalmas és szabadon bejárható város, mellékküldetésekkel, de a fejlesztők itt sem tudtak mit kezdeni a rájuk szakadt lehetőségekkel. Hősünk utcai bunyók, lövöldözések, égő házak és hatástalanításra váró bombák végeláthatatlan (és agyzsibbasztóan monoton) tengerében találja magát, és a játékosnak még azelőtt elmegy a kedve az élettől, hogy elérné a megoldásra váró balhék felét. Mindezt csak súlyosbítja, hogy a tervezők újdonságnak tűnő alibi játékelemekkel (fotózás Peterrel, lényegtelen párbeszédopciók a főbb karakterekkel) terhelték a program minden részét, így a szabadban történő utazgatást is. Kapunk egy morálrendszert, ami elméletben azt mutatja, hogy Pókember mennyire figyel a városban zajló dolgokra, tehát ha kiütünk pár rosszfiút, segítünk a tűzoltóknak, vagy hatástalanítjuk a bombákat (esetleg teljesen debil módon behálózzuk a minket ócsároló plakátokat), akkor jó irányba mozdul a mutató. És, hogy mivel lehet mínuszba menni? Tulajdonképpen semmivel, az egyes küldetések után egyszer csak negatívba vált a kijelző, mi pedig ismét mehetünk civileket menteni vagy bombákat hajkurászni, máskülönben nem lesz nyugtunk a lépten-nyomon ránk törő rendfenntartó robotoktól.

CSEPP A TENGERBEN

Bár a The Amazing Spider-Man 2-nek is megvannak a maga jó pillanatai, úgymint a megreformált hálóhinta (már használhatjuk a bal és jobb kezünket is, és nem lehet az égbe lőni a hálót), a különböző kosztümök megszerzése, a látványos harc, vagy épp a főellenfelek (Vezér, Sokkoló, Vérontó, Fekete Macska, Zöld Manó, Elektró, sőt, még Kraven is), de még ezek is kevesek ahhoz, hogy tényleg élvezzük a játékot. A házak közti száguldás örömét tompítja a lelombozó látvány, az unalmas mellékküldetések lavinája és hősünk hátborzongatóan pocsék szinkronja, a harcos részek izgalmát pedig elnyomják a botrányos átvezetők, a baltával faragott karaktermodellek, és azok a frusztráló etapok, amelyeken muszáj átverekednünk magunkat, hogy végre eljuthassunk a várva várt ellenfelekig. Az ember küzd (és bízva bízik), próbálja megszeretni a játékot, de mindig akad valami, ami kizökkent, megdöbbent, vagy épp felbosszant, és arra sarkal, hogy a sarokba hajítsuk az egészet.

Nem vártunk sokat a legújabb Pókember játéktól, de az Activison és a Beenox még a legmerészebb elképzeléseinket is bőven alulmúlta, és a kiadó-fejlesztő páros elkészítette az eddigi legrosszabb hálószövős játékot, egy olyan programot, amihez képest még az Edge of Time is mestermunkának tűnik. Most már csak abban bízunk, hogy a Marvel a filmekhez hasonlóan végre visszaszerzi a játékkészítés jogait, és megszabadít minket az olyan képregényhősökhöz méltatlan csalódásoktól, mint amilyen a The Amazing Spider-Man 2.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

AMD/Intel Dual-Core 2,6 GHz CPU, 3 GB RAM, NVidia GeForce 8800 GT / AMD Radeon HD4770 vagy jobb VGA, 9 GB HDD

Több sebből vérző alkotás, ami tele van rosszul működő vagy teljesen felesleges játékelemekkel. Még a hálóhinta sem képes menteni a helyzeten...

GRAFIKA: **50%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **30%**

PRO

A száguldás a város házai között még mindig mókás, és a harc is rendben van.

KONTRA

A sztori nagyon gyenge, a grafika ocsmány, a ránk váró játékelemek pedig vagy rosszul működnek, vagy halál unalmasak.

40%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/spider-man

AZ ISTENEK AJÁNDÉKA?

AGE of MYTHOLOGY EXTENDED EDITION

[ÍRTA CHRIS] Akadnak játékok, melyeket akár évek múltával is élvezet újrajátszani. Ilyenkor könnyes szemmel nyúlunk a telepítőlemezek felé, és csak akkor ébredünk rá, hogy baj van, mikor indítás után két generációval korábbi operációs rendszert igényel a program.

Az Age of Mythology egyike azon játékoknak, melyeknek neve vastagon bevésődött a játéktörténelem kőtáblájába. Ezt a 2002-ben, tehát több mint 10 éve megjelent programot valószínűleg te, az összes barátod, az anyukád, a testvéred és a szomszéd Marika néni is keményen nyomta annak idején, és az egységek unalmas dünnyögése minden bizonnyal örökre beégett az emlékezetedbe. Nem fogunk spórolni a dicsérő jelzőkkel: az AoM egy igazi szuperprodukciónak számított a maga idejében. Ez a stratégia volt a Microsoft és az azóta megboldogult Ensemble Studios egyik legsikeresebb, legélvezetesebb, legszebb, legmonumentálisabb PC-s videojátéka, ami jó példát mutatott minden azóta megjelent RTS-nek kerek e világon. Bár rendszere, játékmechanikája korántsem számított korszakalkotónak, mégis tökéletesen keveredtek benne korának legnépszerűbb alkotóelemei, amit aztán a mitológiai lények és az ókori fantasyjelenetek fűszereztek varázslatos ízűre.

Ilyen picikében még nem olyan vészes a helyzet, de egy Full HD monitoron már egyáltalán nem rózsás a látvány. Ennél azért jóval többet vártunk 28 euróért.

AZ ELSÜLLYEDT ATLANTISZ

Ez a legendás játék még most, több mint tíz évvel a megjelenése után is kedves emlékeket idéz bennünk. Elég csak kimondanunk a címét, és boldogan gondolunk vissza azokra a szép időkre, amikor hosszú éjszakákon át PC-nk fölé görnyedve tereltgettük városlakóinkat a farmok, az aranybányák és a templomok között. Szedegettük a bogyókat a bokrokról, hogy legyen elég kajánk kifejleszteni a kettes szintű várost. Templomba zavartuk a lakókat, mert nem volt elég favorünk, amiből kentaurokat vagy küklopszokat gyárthattunk volna, majd kiválasztottuk, hogy mostantól Aphrodité istennőt tiszteljük, hogy megkapjunk egy pusztító varázslatot. Akkor még nem tudtuk, de mai RTS-szlenggel élve úgy makróztunk és mikróztunk, hogy az azóta megjelent stratégiai játékok már könnyűnek tűnnek a mitikus elődhöz képest. Kijártunk egy iskolát, amit úgy hívtak, hogy Age of Mythology.

Ám őszintének kell lennünk: ahogy öregszünk, ezek a játékok úgy válnak egyre fogyasztathatatlanabbá. Ha az AoM-re gondolunk, emlékeinkben egy gyönyörű, páratlan program képe rajzolódik ki, de ha találunk egy eredeti példányt a játékból, hamar rájövünk, hogy mennyit fejlődtek a videojátékok az elmúlt évek során. Meghozzá többnyire előnyükre. Igazából már annak is örülhetünk, ha a program egyáltalán hajlandó lesz elindulni a gépünkön, hiszen akkortájt, mikor megjelent, még a Windows 98 vagy a Windows XP volt a menő. Igaz, nem voltak 20-30 gigabyte-os telepítőlemezek, meg DirectX 11-es víz, volt viszont nagybetűs hangulat és kihívás, melyek egyre kevésbé érhetők tetten korunk szórakoztató termékeiben. Ezért is örültünk rettenetesen, amikor bejelentésre került az Age of Mythology: Extended Edition, amit az eredeti rész mindennel teletömött, felújított, modern operációs rendszerekre és gépekre szabott verziójának ígértek.

ADATOK

KIADÓ **Microsoft Studios**

FEJLESZTŐ **SkyBox Labs, Ensemble Studios**

MŰFAJ **stratégia**

MULTI **van**

INFO

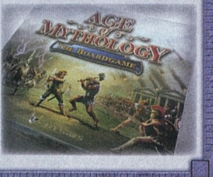
Az Age of Mithology: Extended Edition 2014. május 8-án jelent meg, kizárólag PC-re, digitális változatban. A játék a Steam webáruházán keresztül szerezhető be, méghozzá 28 euróért.

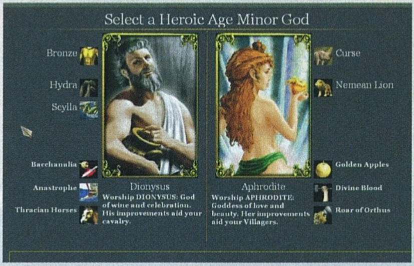
AZ ISTENEK A FEJÜKRE ESTEK?!

Az Extended Edition tehát azoknak szól, akik imádták, jobban mondva istenítették az Age of Mythologyt – tehát minden pénzt megér nekik, hogy feleleveníthessenek egy-két régi emléket. De mielőtt mindenki elkezdi pötyögni a címet a Google-be, hogy hol és mennyiért vásárolhatná meg az újrakiadást, kezdjük rögtön a legrosszabb hírrel: a program csak és kizárólag Steamen érhető el, méghozzá (és most

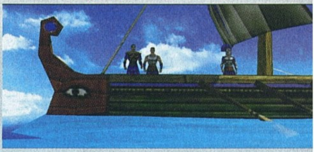
AGE OF MITHOLOGY: A TÁRSASJÁTÉK

Sokan nem is tudják, hogy az Age of Mythologynak létezik egy társasjáték-változata is, amellyel 2-4 fő játszhat egyszerre. Hasonlóan a videojátékhoz, a résztvevőknek itt is különféle nyersanyagokat kell gyűjtögetniük, hadsereget gyártaniuk, majd más játékosokkal megküzdeniük. Ám ebben a játékban nemcsak a legerősebbek, hanem akár a legszorgalmasabbak is győzhetnek, ugyanis minden kör után meg kell számolni, kinek volt a legtöbb épülete, nyersanyaga és csodája. Más videojátékos társasokkal (World of Warcraft, Starcraft stb.) szemben az AoM viszonylag egyszerű, de sajnos magyar nyelven soha nem adták ki, így aki szeretné kipróbálni, kénytelen lesz külföldről beszerezni egyet.





● Valószínűleg nem kérdéses, hogy melyik istent választottuk. Azért a lengén öltözött hölgyek még mindig csábítóbbak, mint a hasonló divatot követő urak.



tessék erősen megkapaszkodni) 28 euróért, azaz nagyjából 9000 forintért. Az arcpirítóan magas ár ugyan nem szokatlan a Microsoft-játékok esetében, hiszen aki figyeli a Steam leárazásokat, az tudja, hogy az Age of-sorozat (Kings, Empires) keményen tartotta az árát az elmúlt évek során, ám ennek ellenére is durva, hogy ennyi pénzt kérnek egy sima újrakiadásért.

Mondjuk, ezért az összegért legalább megkapunk mindent, amire egy igazi rajongó vágyhat: a csomag tartalmazza az alapjátékot, a 2003-ban megjelent The Titans című kiegészítőlemezt, és a The Golden Gift nevezetű letölthető kampánycsomagot is. Bár a 2002-es játék a maga idejében ezméletlen látványosnak számított (sok újságíró, köztük a már akkor is létező IGN munkatársai sem győztek áradozni a grafikáról), az eredeti grafika ma már inkább csak mosolyt csal az arcunkra, mintsem döbbenetet – éppen ezért a leporolás során a játékot megspékelték egy-két grafikai extrával is. Így került az Extended Editionbe a napszakváltozás, látványosabb víz- és árnyékeffektek, és több olyan, manapság hétköznapinak számító látványjavító eljárás, mint az élsimítás, továbbá a táj is jobb bevilágítást kapott. Ám még ezek az újdonságok is kevesek ahhoz, hogy ne takargassuk a szemünket félpercenként a végigjátszás során. A karaktermodellek ugyanis kegyetlenül otrombák és alacsony poligonszámúak, a textúrák pedig csak homályos pixelhalmazoknak tűnnek, és bizony az egész játékról elmondható, hogy nem úgy öregedett, ahogy kellett volna. Jó hír viszont, hogy az újrakiadásnak köszönhetően immáron 16:9-es képernyőarányban is játszható a program, a fejlesztők pedig az ehhez szükséges kiszélesített kezelőfelületet is elkészítették.

Az apróbb szépészeti beavatkozásokon kívül már csak olyan extrákról tudunk beszámolni, mint a teljes körű Steamworks-integráció, ami valószínűleg jóval kevesebb játékost hoz lázba.

Az emlékeket megszépíti az idő, viszont az új kiadás annyira nem szépítette meg a játékot

Ennek köszönhetően az Age of Mythology mellé kapunk Workshop-támogatást, azaz a Steam rendszerén keresztül könnyen letölthetünk és telepíthetünk különféle modokat az AoM alá. Ezenkívül az Extended Edition része egy steames többjátékos komponens, ami hasznos lehet azok számára, akik alig várják, hogy évek alatt felhalmozott tudásukat más játékosok ellen is megcsillogtassák. Persze az sem baj, ha nem igazán tartozunk ebbe a csoportba, lévén az AoM egy tökéletes single player RTS, ami bőven szórakoztató multi nélkül is. Gyűjtögetőknek jó hír, hogy achievementek és Steam-kártyák is járnak a szoftver mellé, illetve egy rettentő hasznos funkciónak hála immár a felhőbe menthetjük a hadjárataink minden mozzanatát.

● Egy titán „legyártása" azért még ennyi év után is rendesen képes megdobogtatni az ember szívét!

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

1,6 GHz CPU, 1 GB RAM, DirectX 10 kompatibilis VGA, 3 GB HDD

A legelvakultabb és legtehetősebb játékosok számára készült az Extended Edition. A Steam-támogatás remek, de látvány terén ne számítson senki átütő változtatásokra.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Az AoM még ennyi idő után is egy kiváló hangulatú RTS, ami az új kiadásnak köszönhetően már elindul modern operációs rendszereken is. Ráadásul Full HD-ben!

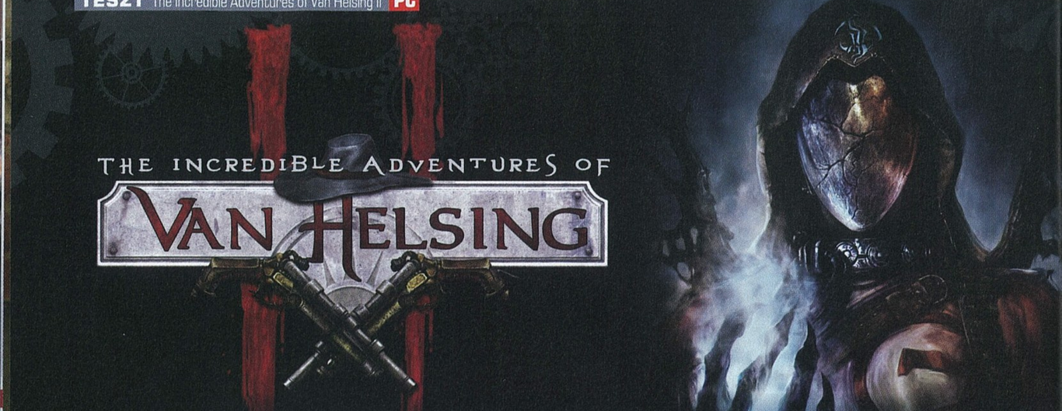
KONTRA

A grafikai tuning nem tesz hozzá túl sokat a látványhoz, a játékosnak idő kell, mire alkalmazkodik az ódivatú megjelenéshez. A csomag ára pedig pofátlanul magas.

65%

CSAK KŐKEMÉNY RAJONGÓKNAK

Bevallom, jómagam imádtam az Age of Mythologyt. Legalább kétszer végigjátszottam, megvettem a zenei CD-jét, sőt, még a hasonló nevű társasjátékot is, melynek szabálykönyvét még magyar nyelvűre is lefordítottam. Csak tudnám, kinek adtam kölcsön ezeket… A lényeg, hogy a rajongásom az Ensemble Studios felé mérhetetlenül nagy. Ha most elém raknának egy téglát, amire rá lenne írva, hogy Age of Mythology, valószínűleg még azt is megvenném. Az Extended Edition megvásárlása kapcsán azonban még én is gondolkodóba estem. Úgy érzem, hogy a jogokat birtokló pénzemberek minimális költségek árán, minimális erőfeszítésekkel megpróbálnak egy újabb bőrt lehúzni rólam. 28 euró sok pénz. Ennyit kiadni egy 12 éves játékért, amihez nemhogy egy vacak relikvia, de még doboz sem jár, nagyon pofátlan húzás. Persze akkor megérteném, ha esetleg teljesen újrarajzolták volna a játékot, de az a keserű igazság, hogy ez a játék nem szép, és már azt sem mondhatjuk, hogy kivételesen jó vele játszani. Félreértés ne essék, az Age of Mythology remek kis program, de a megjelenése óta rengeteg víz lefolyt a Dunán. Jött két Company of Heroes, egy teljes Total War-széria, egy fergeteges World in Conflict, vagy ott van például DVD-mellékletünk ékköve, a Men of War-sorozat. Érdekes módon ezek a játékok nem kerülnek 9000 forintba, de minőségben simán megközelítik a Microsoft üdvöskéjét. ●



The Incredible Adventures of Van Helsing II

[ÍRTA KREDENC] **A karcos hangú szörnyvadász hihetetlen kalandjai folytatódnak, és ha nem ülsz le túl nagy elvárásokkal elé, nem fog csalódást okozni számodra, ha pedig az ingerküszöbödet is kicsit feljebb srófolod, jól szórakozol majd.**

Remek kis játék volt az első Van Helsing – nem kiemelkedő, de remek. Olyan cím, amelyet egy lelkes és fiatal, tehetségét már más műfajban bebizonyító csapat a Diablo 3 várakozásával felkavart állóvizet és az ezt kihasználó Torchlight sikerét látva „ilyet mi is tudunk" felkiáltással dob össze. Bár nem váltotta meg a világot, és mechanikájában sem láttunk eget rengető újdonságot, mi több, hibái is akadtak szép számmal, de az ismert szörnyvadász karaktere, a közte és szellemes kísérője közti évődés, a rengeteg popkulturális utalás, finom humor, no meg a szívünkhöz közelálló balkáni-szláv mitológia sokunk kedvencévé avanzsálta.

ÚJRA BEVETÉSEN AZ EGYSZEMÉLYES HADSEREG

Amikor nem sokkal a megjelenés után a NeoCore bejelentette a második felvonást, sokan megijedtek a túl gyors tempótól, holott a lányok-fiúk idejekorán közölték, hogy trilógiában gondolkodnak. Nos, a Van Helsing II első képkockáiból ez napnál világosabban kiderül, hiszen a sztori pontosan ott folytatódik, ahol abbamaradt. Az első rész végén ugye hőseink lenyomták Fulmigati professzort, ám egy rejtélyes alak helikopterrel elhagyta a Gépek Palotáját, majd rájuk robbantotta az épületet.

Az új fejezet elején emberünk a romok alól kászálódik ki, és rögtön találkozik egy kísérteties fickóval, aki egykoron nagy erejű figura volt, a Tinta specialistája, ám Fulmigati kedvenc kísérleti alanyaként végezte, nevét és életét elvesztve. A szellemalak önmagát Hetes Számú Fogolyként aposztrofálja, és bosszúhadjáratot indít a gonoszok ellen, amelyhez persze Van Helsinget választja végrehajtóként. Erre pedig bőven lesz alkalmunk, hiszen az említett titokzatos menekülő Harker tábornok volt, aki kihasználva az őrült tudós legyőzése utáni káoszt, maga mellé állította a vezető nélkül maradt rosszaságokat, élőket és gépeket egyaránt, saját világuralmi terveit megvalósítandó. Az ellenállásra tehát minden eddiginél nagyobb feladat vár, így igazi polgárháborús helyzetbe csöppenünk, ahol nemcsak szörnyvadászra, de stratégára és katonai vezetőre is szükség lesz.

ADATOK

KIADÓ
NeoCoreGames

FEJLESZTŐ
NeoCoreGames

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
4 fős koop, 2 fős PvP

INFO

A The Incredible Adventures of Van Helsing II 2014. május 22-én jelent meg a Steamen, ahol 10,99 eurót kell kifizetni érte, és kapunk mellé 64 achievementet, felhőmentést és játékkártyákat is.

AMIKOR A VADÁSZ LEÜL SAKKOZNI

Utóbbi aspektus ráadásul egy új és egy régi-új elemnek hála különös hangsúlyt kap, és egyedi ízekkel töri meg a kattintásalapú akciók zsánerből adódó monotonitását. Az új, és egészen zseniális móka, hogy a Rejteken lehetőségünk van csapatainkat külön küldetésekre vezényelni. Ehhez kapunk négy, különböző képességekkel bíró hadvezetőt (egy vérgőzös tábornokot, egy tudóst, egy „Robin Hoodot" és egy vámpírlordot), egy halom toborozható és felszerelhető katonát, és időről időre egy-egy megbízást. Ennek leírásából, illetve a vezérek megjegyzéseiből el kell döntenünk, hogy kinek áll legjobban a feladat (közelharcra kell felkészülni, esetleg távolról

ZÁRKÓZZ FEL!

TESZT

Ha kíváncsi vagy a tesztünkre a Van Helsing első részéről, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/van-helsing

A NeoCore továbbra is ügyesen elegyíti a fantasyelemeket a steampunk stílussal, egészen egyedi világot varázsolva a képernyőre. De komolyan, hol máshol találkozhatnál gőzhajtású robotpókkal?

Bate azt mondja, hogy ha megvernék sem tudná megtippelni, hogy pontosan mit láthatunk a képen, de az kétségtelen, hogy jó nagyra nőtt, szóval senkinek nem ajánljuk, hogy csak úgy belekössön.

vadászni, csapdákat telepíteni, rajtaütni vagy tárgyalni), majd elküldeni az illetőt és embereit a vérbálba – a sikeres teljesítés pénzt és jóféle lootot hoz a konyhára.

A másik, régi-új elem a „toronyépítős" minijáték, ami az első részben is szerepet kapott, bár csak két alkalommal, és meglehetősen egyszerű formában. Nos, örömmel jelentem, hogy a fejlesztők alaposan kipofozták ezt a szekciót, olyannyira, hogy ez a csapdatelepítős buli szinte önálló „játék a játékban". Nem kell már gépalkatrészeket farmolni, nincs térképen pötyögtetés – kapsz egy halom pénzt, ebből telepítesz különféle szerkezeteket a pálya erre alkalmas pontjaira, aztán ha jónak látod a felállást, elindítod a hullámot, és próbálod meggátolni, hogy a rosszfiúk elérjék a kijáratot. A csapdákat menet közben lehet fejleszteni, eladni, cserélni – az egész olyan, mint egy „Orks Must Die! Light", és határozottan jól áll neki; néha azon kaptam magam, hogy jobban élvezem ezt, mint a szörnyvadászatot...

TOBZÓDÁS ÉS TIPRÓDÁS

...ami persze azért még mindig a játék gerincét képezi, és el kell ismerni, hogy a készítők igyekeztek ezen a téren is kitenni magukért. A karakterkreálás például rögtön zavarba ejtő bőséget kínál, hiszen nemcsak megkapjuk az első részhez DLC-ben megjelent két plusz kasztot, de választhatunk is, hogy nulláról indítunk főhőst, vagy veterán módban, 30-as szintről. Utóbbi esetben újabb opciók várnak ránk: vagy importálunk egy maximális szintű kalapost az előző játékunkból, vagy „elvisszük" a készítők által előre (és elég jól!) feltápolt hat koma egyikét (kardos és puskás vadász, illetve 2-2 mágus és mechanokrata), de úgy is dönthetünk, hogy magunk rakunk össze egy ütős, külön bejáratú Helsinget. Ha emellett tesszük le a voksot, akkor az indítás után lehetőségünk van elosztani az ipari mennyiségű képesség- és képzettségpontot úgy emberünknél, mint szellemtársánál, és bevásárolni egy spéci boltban a rendelkezésünkre bocsátott másfél millió aranyból. Ja, és mindezt öt nehézségi szinten (a „Hősi"

A Van Helsing folytatása olyan, mint az elődje, ha azt szeretted, akkor az új epizódban sem fogsz csalódni

TIPPEK, TRÜKKÖK

AZ IGAZI VETERÁN

2014/02-es számunkban közöltünk egy útmutatót az első részről, és ebben leírtam egy „ideálist" vadászt (röviden: minden pont a Testre, Zúzás és Földrengés, Katarina védőszellemként funkcionálva). Nos, jelentem, a második etapot ezzel a figurával teljesítettem Normál szinten úgy, hogy csak az említett képességek és a régi trükkök új bónuszait vásároltam meg, illetve a nóvumok közül a Rakétaugrás nevű trükköt. Hiába, a bevált dolgokon ne változtass...

FOLYTASSA, VAN HELSING!

Ahogy említettem, új hős kreálásakor lehetőség van az előző játékban nevelgetett koma importálására – de csak ha elérte a 30-as szintet, így ha ez nem áll fenn, menj vissza kicsit tápolni. Még valami: a fickó a rajta lévő holmikkal és a készletében lévő cuccokkal kerül át, a Rejtekben őrzött láda tartalma viszont elveszik, így az ott tárolt értékeket (eszenciák, szettek stb.) érdemes átpakolni a „zsebeibe", mielőtt áthúzod őkelmét. Borisz király jogarát pedig otthon ne hagyd, mert annál jobb trófeát úgysem fogsz találni...

KÖNNYÍTETT VADÁSZKALAND

Bár a régi vadászoknak nem újdonság, az újoncok számára érdemes megismételni: a Beállítások menüben található egy „Újjáéledő ellenfelek" feliratú kapcsoló, ami alapból ki van pipálva. Ha ezt letiltod, a pályán a már legyőzött dögök nem jelennek meg ismét, így ugyan elesel némi XP-től és farmolási lehetőségtől, de jelentősen megkönnyíted a saját dolgodat, főleg, ha esel-kelsz, és nem akarsz feltámadás után a nagy nehezen ledarált übertáp szörnyeken újra fogást találni.

A KIEGYENSÚLYOZÁS A TE FELADATOD...

A második etap újdonsága, hogy bármikor változtathatsz a játék nehézségi szintjén. Érdemes ezt kihasználni – és akkor rögtön álljon is itt hozzá egy jó tanács: akármi is a szándékod, új karaktert Normál, vagy akár Laza (Casual) módban indíts, mert az első fejezet kiszámíthatatlan, kiegyensúlyozatlan, és a pályatervezés buktatói miatt (szűk lépcsők, melyeken nem lehet rendesen közlekedni, liftek, amire véletlenül rákattintva vesztedbe rohanhatsz, stb.) ráadásként idegesítő is. Nincs abban semmi szégyen, ha könnyebbre veszed a dolgot, aztán feljebb tekerheted a kakaót (úgy a Viharfelhő-hegység magasságában, mert a Telsa-szabadító börtönszint is halálos).

EGY HÖRPINTÉS A JÓBÓL

Kalandod során olykor „beazonosítatlan fogyasztható" címkével ellátott holmik is kipotyognak a ládákból és hullákból, melyek a készlet második fülén, az eszenciáknál landolnak. Ezek elkortyolás után bizonyos statokat növelnek permanensen (+10 alap Test, +20 kitérés stb.), ám mindegyik fajtából csak egyet tehetsz magadévá. Azon üvegeken, melyek tartalmából már kóstoltál, a „Már használatban" figyelmeztetés szerepel, így ezeket tedd el a ládádba, más hőseid részére. Ilyen italokat egyébként a boltosok is árulnak, és bármilyen drágák is, semmiképp ne hagyd ott őket!

AZ EGYSZERI BÖSZME BOLTOS

A Viharfelhő-hegység északi részén, az Óriáserdőben találkozol egy Mr. Ordeet Chapkod, Jr. nevű óriással, aki különféle ritka holmikat árul. Fontos, hogy mindent vegyél meg tőle, mert a vásárlásra csak egyszer van lehetőséged, hiába mész vissza később, nem lesz több dobásod. A cuccok között van mocsári liliom, amit átadhatsz Szaffinak a Rejteken, illetve az Útmutatás Gyűrűje, ami egy kincshez vezet, ha követed az utasításait. Jelzem, ezt érdemes az angol változatban lecsekkolni, mert én sehogy se értem, hogyan lett a „Touch the Idol on the Crystal Workshop" a magyar verzióban „Érintsd meg az oltárt a szerpentinen"...

BIZTOS, AMI BIZTOS

A játékban automatikus mentés van, de ezt azért kijátszhatod. A mentéseket a C:\Felhasználók\Dokumentumok\[felhasználónév]\NeocoreGames\Van Helsing 2 mappában találod, és ha ennek tartalmát rendszeresen elmented egy biztonságos helyre, egy rossz döntés vagy durva bug hatását negligálhatod, ha a megfelelő karakter mentésével felülírod a hibásnak ítélt .sav fájlt. (Sőt, eggyel korábbi állapotot is találsz a Backup almappában.) Mert minden hős megérdemel egy második esélyt...

után megjelent még egy, überbrutál fokozat, a „Rettenthetetlen" is), plusz hardcore mód, ahogy az kell – sőt, a nehézségi fokozatot bármikor, akár játék közben is állíthatod, ami mindenképpen üdvözlendő változás.

Természetesen az új részhez megemelt (30-ról 60-ra) szinthatár dukál, és ehhez persze új (köztük valóban remek és hasznos) képzettségek, trükkök, aurák és előnyök (alias perkek) is társulnak,

Ha magatoktól nem jöttök rá, hogy ki fekszik ezen a hídon, akkor segítségképpen csak annyit mondunk, hogy: „Fussatok, bolondok!"

Katarinánál pedig beépítésre került a Blue Blood pakk nóvuma, így a leányzót három ágon tápolhatjuk, egészen durva bestiát faragva belőle. Mi több, az áttervezett interfészen immár hat foglalat található, amibe trükköket vagy képességeket pakolhatunk, ami jelentősen megnöveli a túlélési esélyeket és a taktikai lehetőségeket (ráadásul aurából is három lehet aktív az eddigi kettő helyett).

És ha mindez nem volna elég, a lehetőségeink tárháza is tovább bővült, hiszen a felszerelések (melyek között persze új szettek, trófeák, és cucctípusok (amilyen a számszeríj, vagy a mágusnál a csuklóvédőt leváltó varázspálca) is akadnak) és az esszenciák mellett immár kis időre bónuszt nyújtó tekercsek, egyes statokat permanensen megváltoztató italok (igen, most már nem kell fehér tyúkokat és patkányokat kergetni ezekhez) és rúnák is potyognak. Utóbbi szintén egy teljesen új lehetőség alapeleme: mezei tárgyakba kalapálhatjuk bele ezeket a kis köveket, így állítva elő a saját ízlésünknek megfelelő cuccot – igaz, ehhez „katalizátor" is kell, amit a fölösleges holmik szétverésével tudunk előállítani. És hogy van átjárás a játékuniverzumok között, azt Szaffi bizonyítja be, lévén a kedves cigánylány átruccant Sanctuaryba, és eltanulta a misztikus Myriamtól a tárgybűvölés magasiskoláját, így immár nemcsak plusz tulajdonsággal turbózhatjuk fel kedvenc cuccainkat, de lecserélhetjük egyes jellemzőiket, sőt a kinézetüket is megváltoztathatjuk. Aki tehát szeret elpiszmogni a tárgyaival, az bőven kiélheti eme szenvedélyét. És akkor még nem is beszéltem arról, hogy a trófeáinkat ki is állíthatjuk, ami ugyancsak egy érdekes dolog: a kirakatba tett büszkeség ugyanis nemcsak a mi statjainkat, de az ellenfelekét is javítja, így például egy +100%-os varázstárgy fellelési esélyt növelő zsákmány a rosszarcok életerejét is feljebb csavarja

Az újdonságok felett érzett örömöt némileg beárnyékolja, hogy újra viszontláthatjuk az előd hibáit is

CSAPDAHELYZET

Ahogy azt már a cikkben is taglaltam, a NeoCore fejlesztői alaposan kipofozták a „toronyvédős" minijátékot. Talán hasznos lesz, ha ehhez is átnyújtok egy tippcsokrot, hogy könnyebben belerázódj a dologba.

Amint bekerülsz az „arénába", a jobb alsó sarokban feltűnik két gomb. A felsőre bökve információt kapsz a hullámról; ezen nemcsak az szerepel, hányféle és milyen dögre számíthatsz, hanem a haladási útvonaluk is (bár sajnos ez néha nem pontos).

Szerencsére magán a pályán is láthatod, hogy merre fog haladni az ellenség. Az első körben, amikor még kevés gépalkatrészed van (most nem kell a kaland során farmolni ezeket, induláskor kapsz egy adagot, majd folyamatosan termelődik a cucc az ellenfelek legyőzésével és a hullám megnyerésével), érdemes a bejárati pont közelébe felhúzni egy erősebb védelmet, hogy rögtön az elején megritkítsd a tömeget.

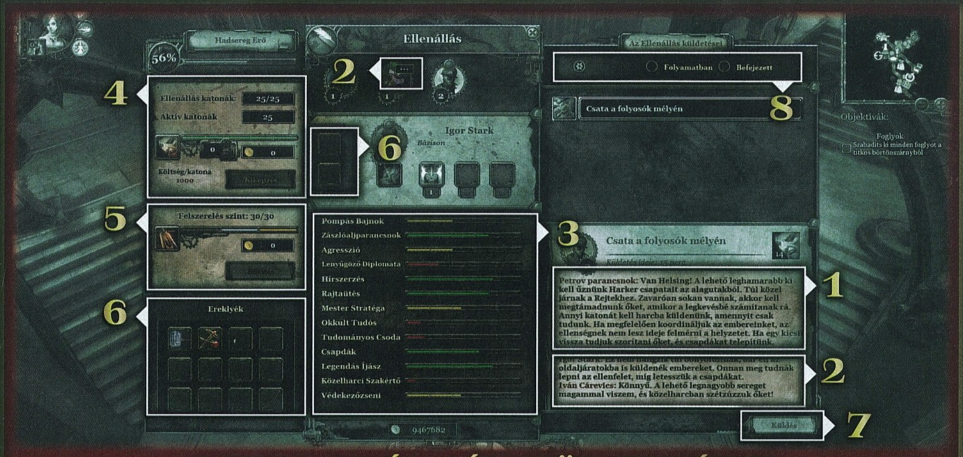
Alacsonyabb szinteken a lassítócsapda és a vérfarkasok igen hasznosak, később az igazi aduászt a jéggólemek jelentik, jégszellemekkel megtámogatva durva erősítést adnak, persze a golyószórókkal és egyéb áldásosztókkal együtt. A pálya folyosóinak oldalán, külön helyen vannak 200-200 aranyba fájó speciális szerkezetek is, az egyik támadás közben folyamatosan termeli az alapanyagot (igen hasznos!), a másik rakétákat lő (még inkább), illetve később zúzókapuk is feltűnnek majd. Amint van rá keret, vedd meg ezeket!

A pályán kijelölt helyeken a középső gombbal kattintva választhatod ki, hogy milyen csapdát telepítesz, illetve a már „élő" szerkezeten ugyanezen gombbal fejlesztheted annak három képességét, 3-3 szinten. Fontos megjegyezni, hogy a csapdákat menet közben is tuningolhatod, de el is adhatod őket, ha máshová akarod átcsoportosítani az erőket, vagy le akarod cserélni az aktuális gyilokeszközt egy másikra. Szintén érdemes megfigyelni, hogy amikor kiválasztasz egy eszközt a menüből, a pályán halványkék körrel megjelenik a hatósugara, ami igen fontos infó, hiszen ezzel láthatod, hogy a szörnyek haladási útvonalát lefedi-e a szerkentyű.

Érdemes a tervezéskor megfigyelni a pályákon elhelyezett teleportkapuk helyét, ugyanis ezek segítségével villámgyorsan közlekedhetsz az egyes pontok között, hogy időben odaérj a megvédendő helyekre.

Ha mindent elrendeztél, és a gépalkatrész is elfogyott, indítsd el a hullámot (jobb alsó sarok), és légy ügyes! Fedezd a csomópontokat, a szűk helyeket, védd a kijárati kapukat, és rohanj oda, ahol szükség van rád – figyeld folyamatosan a térképet.

Még valami: minden pályán van egy elrejtett láda. Katarina a móka utolsó harmada során (általában az utolsó hullám előtt) szól, hogy „zavart érez az erőben". Ha ilyenkor megnézed a térképet, megjelenik rajta két plusz Tintakapu-jel (fehér körben két nyíl); menj oda, és pakold ki a ládát, értékes kincsek lapulnak benne!



AZ ELLENÁLLÁS KÜLDETÉSEI

A játék egyik új, és igen jópofa eleme, hogy az ellenállás egységeit speciális küldetésekre indíthatod. Játék közben rádión (!) kapsz értesítést arról, ha elérhető egy ilyen misszió, ilyenkor érdemes mielőbb visszateleportálni a Rejtekbe, és az asztalra bökve elrendezni a dolgot. Lássuk, hogyan is történik mindez!

1 A küldetés leírásában sok utalást találsz arra, hogy mi vár rád a helyszínen. A képen szereplő esetben például a meglepetés, a katonák megfelelő koordinálása és a csapdatelepítés a kulcsfogalom.

2 A vezetők portréja fölött látható hármaspontra (a képen fent, középen) bökve meghallgathatod, mi a véleményük a szituról (ez megjelenik a leírás alatt is, jobbra lent), ez is sok segítséget nyújt – ebben az esetben például a közelharcos főnök, Iván Cárevics és „Robin Hood" (Igor Stark) is magabiztos, előbbi a nyers erőt, utóbbi a taktikusabb megközelítést preferálva.

3 Kattintsd végig a főnököket, és nézd meg a képességeiket! A képen Stark adatlapja látható, amiről kiderül, hogy a hírszerzés/rajtaütés, az emberek irányítása és a csapdák kezelése is az erősségei közé tartozik, így valóban jó ötletnek tűnik őt küldeni, hiszen ezek pont lefedik az említett kívánalmakat.

4 Mielőtt azonban ezt megteszed, ügyelj rá, hogy fel legyen töltve a hadsereged a maximális létszámra, ez nem kerül sokba, de növeli a had erejét.

5 Szintén fontos, hogy a felszerelés minél magasabb szinten legyen. A maximum 30, de ez több milliós kiadás, azonban jelentősen növeli az ütőképességet.

6 Ugyancsak figyelj arra, hogy a küldetésre kiválasztott vezető adatlapján szereplő foglalatba tegyél egy olyan ereklyét, ami hasznos lehet a misszió szempontjából. Ezeket a cuccokat (amik egy-egy tulajdonságot növelnek) a küldetések közben lelheted fel, de alaposan be kell járni értük az adott pálya minden zegzugát. Hasznos, ha a vezér első fejlesztésekor „megveszed" a Kiválasztott képességet, ezzel ugyanis az illető két ereklyét is magával vihet, és ezek ereje is nő.

7 Ha minden megvan, bökj a „Küldés" gombra, és elindul a móka, más dolgod innentől nincs, csak szurkolni a srácoknak.

8 Sajnos arról, hogy véget ért a bevetés, nem kapsz értesítést, így időnként nem árt ellenőrizni az asztalt. A képen jelzett helyen, az utolsó, „Befejezett" feliratú kapcsolóra kattintva nézheted meg, hogy befejeződött-e a buli. Ha igen, a 7. ponton jelzett gomb „Jelentés" feliratúra változik, erre bökve megtudod, hogy miként végzett a sereg, és begyűjtheted a lootot, na meg a nem kevés summát (amit vissza is forgathatsz a fejlesztésre, ha még nem érted el a maximumot). Ilyenkor az adott főnök is szintet lép (a portréján megjelenik egy „+" jel), ne felejtsd el fejleszteni – érdemes az amúgy is magas, vagy „erős sárga" értékét tovább húzni (én e megbízás után Starknál például a Védekezőzsenit növeltem picit).

20%-kal, így mérlegelned kell, hogy mi éri meg a kockázatot. (És tényleg csak zárójelben: új trófeák ide vagy oda, egyik sem ért fel Boriszláv király jogarához, így aki az első részből elhozta magával ezt a legendás örökséget, vigyázzon rá!) Tetejébe a koronát: a harmadik fejezetben egy kimérát is megszelídítünk, aki tulajdonképpen egy jókora és igen mérges (varázsgyertyákkal még mérgesebbé tehető) kutyus, akit elküldhetünk vadászni, hogy értékes cuccokkal térjen haza, vagy meg is idézhetjük őt a csatában; igaz, rendszeresen etetni kell eszenciákkal, de legalább nem gyűlnek tovább számolatlanul a ládánkban...

VADÁSZAT VADONBAN, VÁROSBAN

De hagyjuk el végre a Rejteket, és nézzünk körül a világban! A játék alapmechanizmusa természetesen mit sem változott – továbbra is rémisztő mennyiségű szörnyet kell felaprítanunk, alapos tartóssági próbára téve ujjainkat és egerünk gombjait. Újdonság, hogy az egyes fejezetek végén kapunk egy kiértékelést, sőt minősítést aszerint, hogy mennyi küldetést teljesítettünk, hányszor dobtuk fel a behemótölő csizmát, mennyi rejtett tartalmat fedeztünk fel a pályán; óriási hiba viszont, hogy ezután nem mehetünk vissza az adott szektorba, hogy megpróbáljuk megkeresni az elszalasztott dolgokat – az adott pálya egyszerűen megszűnik létezni, ami számomra egészen érthetetlen fejlesztői döntés. Azt is meg kell jegyeznem, hogy pályából azért elég kevés van, a kissé ingerszegény borgovai városi környezetet unalomig fogjuk látni (oké, a kereskedőnegyedben tett éjjeli őrjárat kiváló hangulatú), a Tintában sajnos kevesebbet tartózkodunk, és igazi levegőváltozásra csak pár alkalommal kerül sor – de legalább a második, havas terep, a Viharfelhő-hegység és környéke újfajta ellenfelekkel, rengeteg poénnal a széria eddig legjobb perceit nyújtja számunkra. Csak magamat ismétlem: kár, hogy nem mehetünk vissza ide, kizárólag a játék befejezése után.

Mindehhez azt is hozzá kell tenni, hogy a sztori épp annyira jellegtelen és klisés, mint eddig, és bár van némi csavar benne, azért senkit nem fog meglepni a dolog, ráadásul hiába állít minket ezúttal rengeteg

KIMER A KIMÉRA SZEMÉBE NÉZNI?

Szintén újdonság a harmadik fejezetben megszelídíthető kiméra, „akit" magad mellé is állíthatsz a csatában (ehhez kapsz egy bónusztrükköt, amelyet fejleszthetsz is, 10 szinten, a szokásos két erősítéssel), illetve vadászni is elküldhetsz. Ez utóbbi aspektust járjuk most kicsit körbe.

1 Kimérád vadászat közben megéhezik, így mielőtt újra csatába küldöd, meg kell etetni, mégpedig eszenciával. Válassz ki a készletedből olyan köveket, amikre már nincs szükséged, és húzd be a rombusszal jelölt foglalatba, majd nyomd meg az „Etetés" gombot. Fontos, hogy mindenképp vidd az éhség értékét 80% fölé, különben alaposan lecsökken a blöki hatékonysága.

2 Kedvenced képességeit idézőgyertyákkal turbózhatod fel. Ilyenek lootból esnek, beazonosítatlan tárgyként. Növelhetik lényed erejét, sebességét, ellenállását, sőt extra tulajdonságokkal, például bénítással is felruházhatják. Egyszerre három gyertya lehet aktív (a készletedből kell behúznod őket ide), és mivel olyan darab is van, amivel a vadászat sikerét befolyásolhatod, érdemes portya előtt ellenőrizni a bepakolt füstölőket, és és adott esetben lecserélni a készletet.

3-4 Hogy melyik vadászterületre küldöd el a kutyust, azt a bal oldalon, felül választhatod ki (a magasabb zónák csak megfelelő tapasztalati szinten válnak elérhetővé). Balra lent láthatod a terület leírását, illetve azt is, mennyi tapasztalatot, aranyat, varázsholmit és különleges tárgyat például eszenciát) szedhet össze a kiméra, és hogy mekkora a veszély szintje. Utóbbi azért fontos, mert ha az ebféle megsérül, egy darabig nem lesz bevethető.

Ha a kicsike hazaért, rádiójelentést kapsz, de amennyiben ki van pakolva az őt megidéző trükk az interfészre, a „feléledő" ikonja is jelzi ezt. Ilyenkor rögtön bevetheted a harcban, a Rejtekben pedig rábökve megkapod a kincseket. Végezetül egy jó tanács: érdemes előbb Bodrit magaddal vinni némi kalandozásra, ugyanis harc közben lényegesen nagyobb tempóban fejlődik, azután már nagyobb eséllyel küldheted el beszerzőkörútra.

döntéshelyzet elé a játék, ezeknek sincs olyan eget rengető jelentősége. Az jó, hogy ezek segítségével a magad által elképzelt jellemvonásokkal ruházhatod fel hősödet, de a játék végkimenetelét befolyásoló választás elé soha nem kerülsz – és most sincs sok súlya a világmentésnek. Az előző etap főgonoszát soha nem láttuk, tetteit és indokait nem igazán értettük (persze a „Világuralom, muhaha!" sablonon kívül), és ugyanez áll Harker tábornokra is, sőt vele úgy igazán nem is csaphatunk össze, csak ezernyi csatlósával. A játék utolsó „nagyjelenete" ráadásul annyira irgalmatlanul kaotikus, és oly mértékben megszívatja az embert, hogy én a pokolba kívántam az egészet, és minden, amit az előző bő 22-24 óra játékélményben felépített bennem, azt az utolsó hatvan perc le is rombolta. Sajnos a játék ismét eléggé kiegyensúlyozatlan, néha baromi könnyű, százasával irtod a szörnyeket, aztán egyszer csak meghalsz, és azt se érted, miért. (Az első fejezetben a magasabb szinteket, és főleg a hardcore játékot választók sírni fognak, főleg, amikor a védőpajzsba burkolózott nyolclábú pusztítót kell kinyírni, „aki" omnikoptereket küld rád tucatjával, miközben bajnokok rontanak rád, az ellenség pedig szőnyegbombázással kedveskedik, így egyszerre minimum négyfelé kell figyelned és folyamatosan mozognod, ami elsősorban a statikus kasztoknál (ilyen a kardost leszámítva az összes...) durva. Hidd el: a játék későbbi fele sokkal jobb lesz, csak ezt a kissé unalmas és szívatós szakaszt kell túlélned...)

VÉRCSEPPEK A SZŰZ HAVON

Az imént már belekezdtem a játék „faragásába", és sajnos van még mit elsírnom. Például azt, hogy Katarina nem lett okosabb az előző etap óta. Hiába kreálhatsz belőle kegyetlen vérdémont, ha nincs kedve harcolni. Lövöd az ellent, ő ott áll melletted, mert messzebb vagy a „bekapcsolási távolságánál", csak akkor aktiválja magát, ha közelebb mész a dögökhöz, vagy ha az ellenség megunja a céllövöldei pléhkacsa szerepkörét, és feléd téved. Ennél még rosszabb, amikor ugyan ráront a rosszarcokra, de pár ütés után visszarepül hozzád, mint az apportírozó bl öki, rád húzva mindenkit, akivel harcolt. A mechanokrata robotjaiba több harci szellem és értelem szorult, mint szellemtársadba, akit így leginkább társalkodónőnek és pofozózsáknak jó, meg persze a szajrét összegyűjteni – ismét és újra.

Az tuti, hogy ha nekem nőne egy fa a homlokomra, akkor én is ilyen kétségbeesetten dühös arcot vágnék. Sőt, talán még kővé is válnék!

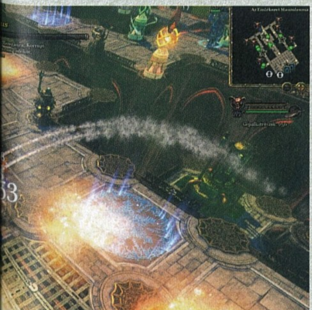
És hadd „éljek vissza" kicsit a kritikusi szereppel, és említsek meg egy olyan dolgot, ami lehet, hogy nem annyira fontos, mégis, ha már van, akkor csak illene tisztességesen megcsinálni – és ez a magyar verzió. Már az első résznél is gondok voltak ezzel, és nagy bánatomra

Újdonság, hogy a játék a fejezetek végén értékeli a teljesítményünket, viszont kihagyott ziccer, hogy nincs lehetőségünk arra, hogy azon nyomban visszamehessünk javítani a bizonyítványunkon.

az ottani hibákat nem is javították, egy az egyben átkerültek, hiszen nyilván a régebbi játékelemek fájljait simán átmásolták, így megmaradtak a félig angol, félig magyar leírások, az elgépelések – és nemcsak a helyesírási hibák tömegéről van szó, hanem értelemzavaró, a játékot befolyásoló dolgokról; jégsebzés helyet tűzsebzés, a képességeknél nullás értékek és hasonlók, hogy arról ne is beszéljek, amikor egy elfordítás miatt nem is érted meg, mi a feladat, csak ha átváltasz angolra, hogy világossá váljon a dolog. a magyarban helyette, ötletem sincs. Ennél is rosszabb, hogy az átvezető videók alatt csak az első pár képkockánál van magyar felirat, aztán megjelennek az időzítő kódok, majd átvált angolra az egész és úgy is marad, ezért aztán aki nem érti Shakespeare nyelvét, így járt. Mindez a lokalizált tesztelés teljes hiányát mutatja számomra, és értem én, hogy a nemzetközi piac a nagyobb és fontosabb, de akkor inkább kapcsolják ki a lehetőséget, és később adják ki ingyenes foltban, mint például a játékvezérlő-támogatást – igen, ez se működik egyelőre, ami persze sokak számára nem tragédia, de a felsorolt hibákkal és a kétnaponta érkező foltokkal együtt csak azt mutatja számomra, hogy a kiadás meglehetősen elsietett volt, és benne maradt a játékban jó pár hónap fejlesztés és tesztelés.

A Van Helsing második része messze nem tökéletes, de azt a barátságos árat, amit kérnek érte, simán megéri

Jómagam például a végigjátszás után kerestem a „Végtelen történet” opciót, ami ugye az itteni NewGame+, azaz új játék nagyobb kihívással, de nem találtam (sajna a főmenüben eleve nehéz eligazodni a képernyő négy szélén szétszórt gombok miatt). Aztán rákattintottam a Karakterváltásra, és feltűnt az eddig három gomb alatt, kicsit lejjebb egy negyedik, felirat nélkül, rábökve pedig visszakerültem a nyitóképernyőre, Helsing neve alatt egy kilométer hosszú, tizedmilliméter nagyságú szöveggel – az angol verzióban ez a Neverending Story, hogy mi került ide



VÁRJUK A HARMADIK RÉSZT!

Mindezekért pedig nagy kár, mert a Van Helsing II egy jó játék, rengeteg potenciállal, sok extra tartalommal (a kampány mellett van egy érdekes scenariorendszer, amelynek magad szabhatod meg a nehézségét, illetve ott a multi, kooperatív és kompetitív módokkal, még ha itt is sok bosszantó, sőt kritikus hibával kell megküzdeni egyelőre). Az előző rész erényei sem változtak: Helsing és Katarina évődése az első osztályú szinkronnal megfejelve remek pillanatokkal ajándékoz meg minket, az emlegetett popkulturális utalások tömege (melyekről szívesen beszéltem volna, de nem akartam spoilerezni, meghagyom nektek a rácsodálkozás élményét) hangos felröhögések forrása. Nagyon jók az átvezető inzertek a szemben álló felek újság-címoldalaival, melyek eltérő szemszögből mutatják be az eseményeket, még ha a kelleténél többször is kell ezeket bámulnod (értsd: még mindig hosszú a pályák betöltési ideje), a látvány továbbra is ütős, az akció pedig pörgős.

Hogy az áttervezett kezelőfelület kinek hogy jön be, ízlés dolga, mint ahogy az is, hogy valaki inkább a mitológiához hűbb, természetközeli pályákat kedveli, vagy a viktoriánus, steampunk környezetet – mindkettőből kapunk, még ha nem is nagykanállal, de a kevés helyszínt a tervezők azok hatalmas méretével ellensúlyozták. Épp így beletehető a mérleg bármely serpenyőjébe, hogy a rengeteg új mechanizmust ki mennyire használja ki, hiszen például a toronyvédős minijátékot is át lehet ugrani, a rúnakészítést én egy próba után elfelejtettem (ahogy az ereklyekohót is, akárcsak az első részben), az eszencia-alkímia és magasabb szinten a bűvölés elég pluszt biztosított Helsingem számára. Kicsit úgy érzem, a NeoCore mindent bele akart zsúfolni a csomagba, ami az első körben kimaradt és azóta eszükbe jutott, ami annak tükrében, hogy a végigjátszás számomra kétszer hosszabb volt, mint az előd esetében, és a játékért mindössze 11 eurót kell kicsöngetni Steamen, egyáltalán nem lebecsülendő – kár, hogy ismét nem maradt idő az összes elem átgondolására, kidolgozására, és legalább a komolyabb hibák kigyomlálására, azaz picit átestek a ló túloldalára, és a nagy igyekezet visszafelé sült el. Mindezekkel együtt az Incredible Adventures of Van Helsing II abszolút ajánlott vétel a műfaj rajongói számára – bár érdemes a vásárlással várni egy kicsit, míg a srácok befejezik a fejlesztést. Addig például ki lehet maxolni egy karaktert az előző felvonásban, hogy egy valódi veterán vadásszal vágjatok neki az új kalandoknak. Megéri!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB DX9 VGA, 22 GB HDD

Épp olyan, mint az első rész, úgy a humorát, küllemét, hangulatát, mint hibáit tekintve. Az újdonságok üdvözlendők, a bugok már kevésbé, az árát viszont simán megéri.

GRAFIKA:	88%
HANG:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	82%

PRO

Kitűnő látvány, humor, a két főhős szinkronja és évődése, a stratégiai és toronyvédős minijáték remek, a régi hős importálása plusz piros pont.

KONTRA

Sajnos sok az átgondolatlanság, a hiba, a magyar változat finoman szólva is félkész, az újdonságok egy részének nincs súlya, ahogy a sztorinak vagy a döntéseknek sem.

80%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/van-helsing

DIKTÁTORKÉPZŐ ALAPTÁBOR

TROPICO 5

[ÍRTA WILSON] Ötödször is leteszi a voksát a fotelből irányító diktátorokra a Tropico-sorozat, hogy temérdek újítással leheljen új életet a sokak által kedvelt formulába. Téged is vár a sziget, na meg a hű csatlósok, és csakis rajtad áll, hogy mihez kezdesz velük.

Ha a SimCity szimulátorosabb lenne, minden épület lerakása előtt konzultálni kellene a helyiekkel, a terveket át kéne tolni a városháza zónázási részlegén, a gazdaság fellendítésére tett félresikerült kísérletekért pedig televíziós interjúkban, aztán izzasztókamrákra emlékeztető lakógyűléseken kellene felelni. Az, hogy a politika miért nem szerepel egy teljes egészében politikai témájú játékban, maradjon a Maxis problémája – az egy kontinenssel odébb tevékenykedő, bulgáriai Haemimont Games viszont ötödik alkalommal mutatja meg, milyen a városatya élete, ha trópusi szigetre született, és nem felel senkinek, hiszen diktátor. Hogy szeretett, kedves vezér-e, vagy véreskezű mészáros, nos, az már csak és kizárólag rajtad múlik!

BANÁNBÓL KÖZTÁRSASÁG

A számozott folytatások egyik nagy csapdáját a bolgárok eddig nem tudták elkerülni: a sorozat történetében általában minden második rész finomhangolásra kárhoztatott, és csak a rá következő epizód hozott drasztikus változásokat. Így volt ez a motort teljes egészében lecserélő Tropico 3, majd a játékmenetet szinte tökéletesítő, de sokat nem változó Tropico 4 esetében is, így az ötödik húzásnál már joggal várhattuk, hogyha nem is forradalmit, de azért valami újat látunk. És többé-kevésbé nem is kellett csalódnunk.

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media

FEJLESZTŐ
Haemimont Games

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

INFO

A Tropico 5 2014. május 23-án jelent meg egyelőre PC-re, de a későbbiekben konzolos verzió is várható belőle. A játék ára a Steam áruházában 45 euró, a dobozos változat hazai forgalmazásáról viszont nincsenek információink.

A Tropico 5 ennek ellenére persze továbbra is ugyanolyan játék, mint elődei: vérbeli, szimulátornak azért csak nehezen nevezhető stratégia, ahol neked, egy újonnan alakult szigetország vezetőjének kell a semmiből felépítened egy városka méretű országot, kiaknázva a helyi erőforrásokat, és idővel a helyieket – itt ugyanis teljhatalmú uralkodóként parancsolgathatsz. Kezdetben ugyan csak kormányzó vagy, és az utasításokat több száz kilométerről, a brit királynőtől kapod, ám ha sikerül megerősítened a gazdaságodat, feltöltened a kincstáradat, és seregbe toborozni néped egy részét, akkor idővel kinyilváníthatod a függetlenségedet, hogy onnantól már egyedüli vezetőként boldogulj a kihívások tengerében. Az elszakadás feladata ugyan nehéznek tűnhet, de valójában ez a játék első és egyben legkönnyebb teendője. Az igazi nehézségek csak ezután érkeznek, hiszen a birodalomból már nem ömlik a pénz a kincstáradba, és a külső fenyegetésektől sem véd meg senki – sem a kolonizálás után, sem évszázadokkal később.

VÖRÖS HATALOM

Az évszázadok, mint jelző azért is fontos, mert a Tropico 5 végre nem egyetlen korszakban játszódik, hanem különböző érák bevezetésével kalauzol végig a banánköztársaságok legfontosabb időszakain, a 19. századtól kezdve a világháborúkon és a vasfüggöny leeresztésén át egészen napjainkig. A szakaszokra való bontás kifejezetten jó ütemet kölcsönöz a Tropicónak, hiszen mindig az adott korszak dönt az elérhető lehetőségekről, fokozatosan adagolva a szabadságot, míg tényleg teljes egészében te döntheted el, hogy mikor és mit akarsz csinálni. Igaz, ez így nem teljesen pontos, hiszen a függetlenség nem egyenlő a kötetlenséggel, itt ugyanis felelni kell a népnek. Ha a plebs elégedetlen, feltűnnek a lázadók, akik fegyverrel próbálnak eltávolítani a színről; idővel elkezdenek zargatni a riválís diktátorok, továbbá a nagyhatalmak vezetői, így az amerikaiak, a szovjetek, majd

Tető száraz pálmalevélből és karibi-hangulat. Jó lesz ez, ettől jönnek lázba a kapitalista turisták!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HÚZD AZ IDŐT

A kolonizálás alatt az első és legfontosabb feladatod, hogy a lehető legtovább maradj hatalmon. Tegyél meg mindent, amit csak a britek kérnek, és mindig a mandátumod idejének növelését válaszd jutalomként. Így a lehető legtöbb időd van felkészülni az elszakadásra, és az országod alapjainak megszilárdítására. A legjobb, ha rögtön el is kezdesz gyűjteni 20 ezer dollárt, ezzel váltva ki a függetlenségedet.

LASSAN HALADJ

Ha van pénzed két apartmanra, miért csak egyet építenél? Azért, hogy ne menj gyorsan csődbe: csábító lehet azonnal elverni a kincstárba befolyó pénzt, de a kiadásaid akár percek alatt megduplázódhatnak, így mindig csak és kizárólag azt és annyit építs, amely feltétlenül szükséges az éppen aktuális célod eléréséhez. A pénzszóró, meggondolatlan playboy szerepét ráérsz később is felvenni!

NE EXPORTÁLJ FELESLEGESEN

Bár a meggazdagodás és a fix bevétel felé egyértelműen az exportálásra való átállás vezet, azért jobban jársz, ha nem szórsz ki mindent azonnal a szigetedről. Semmit sem ér a konzervekből vagy a banánok eladásából befolyó pénz, ha közben a néped éhen hal, mert üresek a raktárak, vagy olyan magasak az árak, hogy képtelenek megvenni a napi betevőt. Előbb az ő hasukat tömd meg, aztán gondolj a külföldiekre.

BIZTOSÍTOTT VÉRVONAL

A Tropico 5 egyik nagy újítása a dinasztia bevezetése: mindegy, hogy házasságon kívül vagy azon belül születik-e gyermeked, mindenképp vedd a csemetét a nevedre, mert ezeket a karaktereket a kampányban és azon kívül is bevetheted, így még ha meg is döntik az uralmad, mindig lesz a családodban valaki, aki a helyedbe léphet. Az idős kor itt szerencsére nem jelent problémát, a Tropico 5 diktátorai ugyanis halhatatlanok.

Ha esetleg eddig nem tudtátok volna, akkor most eláruljuk, hogy mi kell a népnek: CIRKUSZ!

a modern korban már a kínaiak, az európaiak és az arabok is a körmödre nézhetnek, vagy ha jóban vagy velük, akár segíthetnek is.

A Tropico 5 ezért sokkal inkább szól a politikáról, mint a sorozat bármelyik korábbi része. Mindig lesz valaki, aki elégedetlen, minden választásnál megizzadsz (feltéve, ha akarsz ilyet tartani, hiszen diktátorként egyáltalán nem kötelező), a lázadók még akkor is feltűnhetnek, mikor látszólag mindenki boldog, így sohasem érezheted magad biztonságban, sem politikai, sem gazdasági téren.

A Tropico 5 továbbra is képes elhitetni velünk, hogy igenis van jobb megoldás a kapitalizmusnál

A kincstár feltöltése és a pénz helyes beosztása könyörtelenül nehéz dolog. Sokkal gyorsabban fordul át mínuszba az egyenleged, mint pozitívba, ami azért problémás, mert ha nincs pénz, nincs miből építkezni, és előbb-utóbb az ürességtől kongó államkincstár megállítja az ország, rosszabb esetben pedig a szíved működését. Hogy lehet akkor pénzt termelni? Terjeszkedéssel és termékekkel! A termőföldek bevetésével zöldségeket, gyümölcsöket állíthatsz elő, amikből etetheted a néped, vagy gyárakat felhúzva exportálhatod a portékádat; a bányák ugyanerre alkalmasak, csak ott a véges mennyiségű nyersanyagkészletet forgatod át pénzbe. Hogy hova és milyen épületet pakolsz le, az függ az éghajlattól, és persze a fejedben lévő képtől: ha nem akarsz a palotád tövében disznófarmot látni (hiába jók a környezeti viszonyok), akkor távolabbra is tolhatod, de muszáj előre tervezned, mert minden összefügg mindennel. A gyárak szennyezik a környezetet, ami rontja az életviszonyt, ami növeli az elégedetlenséget, ez csökkenti a biztonságot, és így tovább. Bár ez alapján úgy tűnhet, a Tropico 5 inkább grand strategy, mint sima stratégia, ez azért nincs így. Bár a játék tényleg rengeteg tényezőt figyelembe vesz, mérföldekkel könnyebb átlátni és elrendezni az egészet, mint az Europa Universalis- vagy a Crusader Kings-sorozatban. Hiába irányítasz egy országot, ha az alig nagyobb, mint a korai SimCity-epizódok városai.

Szerencsére a beépíthető terület még így is hatalmas (különösen a teljesen szabad scenario-módban), köröket ver a legutóbbi SimCityre, a mesterséges intelligencia mégsem tud rendesen boldogulni a térképen. A Tropico-sorozat bizonyos hibákat részről részre görget maga előtt, és ide tartozik az MI is: a munkások nagyon nehezen találják meg az építkezési területeket, a farmok és a gyárak működése néha megmagyarázhatatlan okból leáll, továbbra sem lehet könnyedén kideríteni, hogy mi a problémák forrása, a csapnivaló, közvetlenül egyáltalán nem irányítható harcok pedig még mindig annyira hektikusak és kidolgozatlanok, mint korábban. Ráadásul anomáliákból sincs hiány: 70-80%-os népszerűségnél is kitörhetnek zavargások, szerveződhetnek tüntetések, a teljes egészében kiirtott lázadók is fel tudnak támadni a hamvaikból, és az érák sincsenek teljesen rendben. Az első világháború évei alatt a játék rendszeresen belebonyolódik a nemzetek elnevezésébe, és az anakronizmus az épületek terén is tetten érhető, hiszen például a teherhordók és az

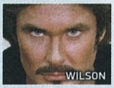
építészek kalyibái ugyanúgy néznek ki a kolonizálás korszakában, mint száz évvel később, mikor az addig inaktív lámpaburákat már fényesen világító égők díszítik.

Idővel pedig a Tropico 5 is beleszalad abba a hibába, mint a korábbi összes epizód: ha sikerül egy tényleg jól működő gazdasági rendszert kialakítani, akkor egész egyszerűen nem marad teendő. Minden épület a helyén van, az export dugig tömi a kincstárat, a lakosok elégedettek, a játék pedig önmagának dolgozik.

MEGOSZTOTT HATALOM

Hogy ezúttal ez mégsem akkora probléma, arról a Tropico 5 legnagyobb újítása tehet: a multiplayer. A sorozat történetében először adott a lehetőség, hogy összebútorozzunk ismerősökkel, vagy akár ismeretlenekkel is. Hogy ebből együttműködés vagy rivalizálás lesz, az már a résztvevő feleken múlik, a kooperatív és kompetitív szabályokat a játék egyaránt ismeri, mind az előre rögzített, mind a véletlenszerűen generált térképeken, így aki már letudta a szokás szerint őrülten bugyuta, szélsőségesen humoros kampányt, és már nem tud mit kezdeni magával, elég ha felcsatlakozik a hálózatra és keres magának pár embert, visszapattanva a diktátorok mókuskerekébe. Mert a teljhatalmú urak élete bár magányosnak tűnhet, de unalmassá sohasem válik. Ha épp nem a népet kell elnyomni, akkor lázadásokat kell leverni, vagy a nyugatot fenyegetni. Le a demokráciával, éljen a banánköztársaság!

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, GeForce 400 vagy AMD Radeon HD 4000 és ezeknél jobb VGA, 4 GB HDD

A Tropico 5 rengeteg remek újítást hoz, de örökíti a régi bugokat is, és még mindig nem tud 15-20 óránál tovább lekötni – addigra már mindent láttál.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Dögös tálalás, remek hangulat, kiválóan megírt monológok.

KONTRA

Túl gyorsan kifullad, és könnyen önműködővé válik.

75%

ÉPÍTS ISKOLÁT

Bár úgy tűnhet, hogy pénzzel tényleg minden gondot megoldhatsz, és az üresen tátongó munkahelyeket emigránsokkal is feltöltheted, ez hosszú távon valójában nem működőképes stratégia: egész egyszerűen kifutsz a zsetonból. Hogy ezt elkerüld, építs ki oktatási rendszert. Legyen általános- és középiskolád, aztán egyetemed is, így garantáltan nem lesz gondod a későbbiekben sem, ha képzett munkásra van szükséged.

LEGYEN MINDENBŐL KÉSZLET

A kereskedelem, az exportálás kiismerésekor gyorsan rá fogsz érezni arra, hogy mikor és mely szerződésre érdemes ráugrani, de hiba lenne csupán egy-két termék előállítására átállni. Ahhoz, hogy a néped boldog legyen, és a későbbi nehézségekkel is megbirkózz, az kell, hogy több lábon állj. Lehetőség szerint minden létező tanya- és farmtípusból legyen legalább egy a szigeteden, így mindenre készen fogsz állni.

HAD- SEREG

Még ha úgy is döntesz, hogy te leszel minden idők legvajszívűbb, legszerethetőbb diktátora, akkor sem kerülheted el, hogy a szigeted lázadók vagy külföldi katonák lába mocskolja be. Éppen ezért létfontosságú, hogy legyen egy barakkod vagy egy katonai bázisod, a több pedig csak jobb. Bár a kincstáradat ez megterhelheti, inkább legyél szegény diktátor, mint halott: sose tudhatod, mikor akarnak megölni...

UTALJ SVÁJCBA

A vajszívűség miatt azt a hibát is elkövetheted, hogy minden befolyó pénzösszeget a népre, a szigeted gyarapítására költesz. Ez tényleg nemes cselekedet, de hosszú távon visszaüthet, hiszen a dinasztiarendszer bevezetése miatt most már az utódokról is gondoskodnod kell, amit viszont csak a magánvagyonoddal tehetsz meg. Nem szép dolog, de muszáj sikkasztanod: a svájci bankszámla jól fog még jönni.

A MÁSODIK HULLÁM!

MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD 2

[ÍRTA TIKA] Egyszer mondtam valami olyasmit, hogy ha az „...of War" végződésű stratégiából még egy második világháborús feldolgozást meglátok, akkor csúnya világ lesz. Nos, azóta a sorozat megjárta Vietnamot, én pedig bocsánatot kérek. A Men of Warnak egyértelműen a második világháborúban a helye...

Elmúltak már azok az évek, amikor végeláthatatlan sorokban özönlöttek a második világháborút feldolgozó stratégiai játékok. Némelyekkel az idő vasfoga, másokkal pedig épp a Men of War/Company of Heroes duó, azaz napjaink két uralkodó címe végzett. Van persze némi sorsszerűség abban, hogy ebben a hónapban a mellékletünkön szerepel a Men of War szinte teljes kínálata, hisz nem árt időről időre eszünkbe vésni, hogy bizony el voltunk és vagyunk kényeztetve ezen a téren. Míg más műfajban hosszú vergődések, zsákutcák után jutnak el a fejlesztők a tökéleteshez közeli játékmenethez, művünk szellemi atyja, a Soldiers: Heroes of WWII már születésekor tele volt zseniális és új ötletekkel, amiket az alkotók sikerrel valósítottak meg. Tulajdonképpen ez egyfajta átok is, hisz ebben a rendszerben maximum apróbb kiigazításokat lehet tenni, és épp ez történt most a Men of War: Assault Squad 2-vel (a továbbiakban MoWAS2).

A játékokban a háború az csak háború, gondolhatnátok, néhány irányítható jármű és pár ember halmaza, pedig ha a Company of Heroes az RTS-ek Ryan közlegénye (utalva a spielbergi minőségű képsorokra), nos, akkor a Men of War a kis egységes harcászat kézikönyve. Olyan harcosok gyűjtőhelye, akik fedezéket keresnek, fegyvert váltanak, járműveket foglalnak el, és virtuális hátizsákjaik segítségével sikeresen idézik fel a háború legfontosabb körülményeit, többek között azt, hogy a lőszer nem magától képződő matéria. Azt hiszem, nem vagyok egyedül azzal a képzettel, hogy egy második világháborús német vagy orosz (bocs, de az angolszászoknak akkoriban még nem volt érzéke az ilyesmihez) páncélosnál jobban semmi nem tudja megdobogtatni a szívet, bár ehhez azért itt is kell, hogy minden apró részlet, festés, toronyszám, műszaki paraméter ott legyen a helyén. A MoWAS2-ben ott van.

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
Digitalmindsoft

MŰFAJ
RTS

MULTI
8 fős

INFO

Az Assault Squad 2 a Steam Early Access (Korai hozzáférés) keretében már többször is elnyújtotta a bétafázist, és végül csak május 15-én jelent meg. A sima verziót 30 euróért, a Deluxe Editiont pedig 35 egységnyi európai fizetőeszközért lehet megvásárolni.

ZÁRKÓZZ FEL!

TESZT

Ha kíváncsi vagy az első Men of War játékról írt tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngészőbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/men-of-war

EZ MINDEN?

A legfontosabb változtatások listája igazából csak egy fecni: Steam-integráció, fejlesztett grafikusmotor, továbbgondolt kezelőfelület, némi balanszírozás és pár új egység. Rosszmájúak akár az „Assault Squad másfél" címkét is ráragaszthatják a játékra, és van benne némi igazság, de azért ne szaladjunk ennyire előre. A látványra nem hiszem, hogy panasz lesz. Minden páncélos, löveg, felderítő- vagy szállítójármű olyan, mint az eredeti. Működnek a fényszórók, kilyukadnak a gumikerekek, pazarul sérül minden. A sérülésmodell részletessége persze nem újdonság, ha láttad már bármelyik részt, akkor sincs természetes, hogy minden alrendszer – a fő fegyverzet, lánctalp, motor stb. – különkülön is képes meghibásodni, és persze ott van a totális pusztulást hozó detonáció, amikor a lőszerkészlet begyullad, és méterekre repül a torony, miközben az égő üzemanyag szétspriccel. Nos, azért itt is történt némi igazítás, érzésre például a nagyobb páncélvédettség és a kisebb űrméret találkozásánál a személyzet jóval többször sérül, a többtonnás tankok pedig még mindig kacagva törnek utat fákon, épületeken átgázolva – tudom, hogy ez a normális állapot, de itt jól is néz ki. A géppuskatűzzel lekaszált emberek változatos és hátborzongatóan természetes módon hullanak el, a rakétatámadások, nagy tüzérségi becsapódások pedig pusztító lendülettel söpörnek végig a tájon, igazolva, hogy a legjobb helyen járunk.

TÉNYLEG CSAK ENNYI?

Az első rész után nem nagy meglepetés, hogy az egyjátékos módot újfent bepakolták a Skirmish menüpont alá. Az öt játszható náció – amerikai, német, szovjet, japán és brit

Hőfödte lankák vagy városi kikötők, egyre megy. A halál itt mindenhol kőkeményen arat.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

GYALOGSÁGI ALAPOK

A gyalogosrajokat tetszés szerint csoportosíthatod, a lényeg, hogy ne egy tömegben, hanem 2-3 fős egységekre bontva több irányból, fedezékről fedezékre haladjanak előre. Ne feledd: a kösd le-kerítsd be taktika minden hadsereg legfrontosabb doktrínája, és ezt kell itt kicsiben megvalósítani. Aki nagyobb tűzerőt tud koncentrálni a front adott pontján, előnyben lesz.

HULLARABLÓ BANDA

A hullák fosztogatása rajszinten működik a legjobban, tehát nem kell egyesével odaküldözgetni minden lőszerhiányos bajtársat a tetemhez, hanem fogd őket csoportba, kattints a szem (examine) ikonra és a céltárgyra. Az ügyeletes jóember egyedül vágtázik el a beszerzésre, aztán bezsákol mindent, és automatikusan leosztja a közelben állóknak a szükséges muníciót.

DIMBEK-DOMBOK

A terep kihasználása gondolom triviális, ámbár kezdéskor hajlamos az ember elintézni annyival, hogy mindenkit a fedezékek mögé parancsol. Naná, hogy a lövészárkok, kőkerítések lesznek az aknavetők első célpontjai, tehát néha jobb egy domb takarása mögé lefeküdni, és kihasználni, hogy a gerincen felbukkanó céltárgynak esélye sem lesz reagálni a tűzkészen várakozó brigádra.

A Men of War széria legújabb része az elődeihez hasonlóan nem adja könnyen magát, de ha ráérzel az ízére, akkor bizony élvezni fogod minden egyes izzasztóan reális pillanatát.

– fejenként 8-8 küldetést kapott, amelyeket egyébként a történelem egy-egy nagyobb csatájának álcáztak. A normandiai hídfőt, az észak-afrikai páncélos ütközeteket, de akár a szovjet honvédés legnagyobb stációit mind-mind újrajátszhatjuk, noha történeti szál vagy komolyabb kapaszkodók nélkül. Lényegében minden ilyen skirmish küldetés két motívumra épül: az egyikben végig kell tarolni a zónák alkotta frontvonalakat, a másikban pedig megvédeni a kiindulóbázist. Annyira átlátszó és sablonos módon húzták rá a szkripteket a pályákra, hogy az egyes szekvenciák nemzetenként ismétlődnek, hogy a DMS egy „jól van pajtás, kiadjuk újra az első epizódot bővített kiadásban" felkiáltással adja el a folytatást...

A MoWAS2 megtartotta a zónás felépítést, tehát az egyes területek a középen lévő zászlók elfoglalásával biztosíthatók, miközben minden zászló jelképez egyfajta erősítést, s így a jobb alsó sarokban pörgő Manpower számértékből hívhatunk be a már feloldott egységekből új, friss haderőt. Természetesen szó nincs arról, hogy most aztán dúskálunk majd az emberanyagban. Nehéz, de nem lehetetlen

A Men of War nem változott sokat, a győzelemhez itt még mindig vér, veríték és könnyek kellenek.

tehát ha hiszed, ha nem, az amerikai konvoj ugyanúgy kerül bajba, mint a japán, sőt a támadóműveleteknél az első harmadban feltűnő páncélos (amely önfeláldozóan csap a sűrűbe, hogy aztán megjavíthasd) is pontosan ugyanakkor tűnik fel mind az öt nemzet oldalán. A készítők nyilván a körítésre bízták a lényeget, amely nagyon más, amikor a Dnyeperen való átkelés a cél, és ugyanígy a távol-keleti dzsungel is más szájízt hagy maga után, mintha teszem azt Debrecen környékén törnénk át utat az oroszokkal, no meg a felhasznált haditechnika is természetesen különbözik minden oldalon. Ugyanakkor remélem, érzitek a kellemetlen mellékzöngét, küldetések várnak ránk (a Red Tide-hoz képest legalábbis). A kezelőfelület részben megújult, ugyanis a gyalogos egységek kiválasztását segítő bumszli címkék átváltoztak apró zászlókká, amelyek jelzik például, hogy ki rendelkezik páncéltörő fegyverrel, no meg hogy ki áll éppen harcban, történt-e sebesülés. És ennyi. Meg kell még emlékeznem a hangokról is: a küldetések alatt hallható narráció borzalmas, ezen nincs mit szépíteni, hál' istennek viszont a fegyverhangok átlagos, jónak mondható minőséget hoznak, a zene pedig kifejezetten tetszett.

IGEN, ENNYI...

A többjátékos szálon elindulva a teljes Steam-integráció finom, puha érzését semmi nem adja vissza. A bejelentkezés automatikus, a barátok felvétele, Workshop, chat és minden egyéb extra biztosítva. Ugyanakkor az új matchmaking-rendszer próbál hozzád hasonló szintű játékosokkal összegabalyítani, ami szintén nem hátrány, ugyanis kezdetben a finomabb egységeket némi XP-gyűjtögetéssel még fel is kell oldani. Tapasztalati pontokat mellesleg csakis az innen indított pályák adnak, s ez pillanatnyilag kevés játékost vonz, mert egy kiskapu segítségével a vesztésre álló fél egy „gg" üzenettel általában katapultál a meccs közepén, és így a győztes nem kap pontot – reméljük, ezt hamarosan javítják. A jelenlegi játékmódok között régi ismerősként üdvözölhetjük a kooperatív és az Assault Zones (conquest jellegű területfoglalás) pályákat, de a Frontlines (kiépített védelmi zónák, felváltva támad és védekezik két csapat), illetve a Combat (sima DM) sem okoz meglepetést; összesen egyébként 65 pálya és 450 egység alkotja a kínálatot. Persze tudom, olcsójános megoldás a MoWAS1 pályáival kibélelni a skirmisht, és kvázi a kooperatív élmény több mint felét (25 némileg átgyúrt térkép, és csak 15 új), amiért keresztben lenyelnénk bármely kiadót – de ha a színfalak mögé nézünk, tudni kell, hogy május 31-én bezárnak a Gamespy szerverei, és erre ez a gyors válasz született. Kompenzációként játékon belül lehetőségünk van videókat rögzíteni, és a továbbfejlesztett multi-core támogatás, no meg a szebb shaderezés mellett legalább a végeredmény jól is néz ki.

VEGYEM, NE VEGYEM?

Évek óta változatlan a recept, tehát az ismétlődő sormintákon már nem lepődünk meg, de ez nem azt jelenti, hogy ezen nem kell változtatni. Jelenleg épp a Call to Armstól, a soron következő legújabb mellékágtól várja a közösség, hogy a modern éra fegyvereivel (M1A2-k, Humvee-k) ledöntsön pár tabut. Addig meg az új alapokra helyezett multiplayerrel csak kibírjuk.

ÉRTÉKELÉS

TIKA

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz CPU, 2 GB RAM, DirectX 10 kompatibilis VGA, 6 GB HDD

A lefektetett alapok jók, bár szólóban repetitív az élmény. Összességében expanzió-, de inkább DLC értékű alkotás, amelynek vitathatatlanul a legnagyobb érdeme a steames integrálás, és ez a modderek szempontjából sem elhanyagolható.

GRAFIKA: **82%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

5 hadviselő fél, 65 multis pálya, 5 (ami igazából 4) játékmód, szépen kidolgozott járművek, és az egységeket jelző új panel is jól sikerült.

KONTRA

Komolyabb újítás nélkül ez inkább egy vaskos ráncfelvarró akciónak tűnik, no meg nációnként keressenek már egy-egy normális hangú fickót, aki a narrációt felmondja!

73%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/men-of-war

NE FELEDD: VÉDEKEZZ!

A mélységben kiépített rugalmas védekezés kulcsa az első, gyenge ütközőzóna, amit gyalogosokból, tankelhárítókból szervezzünk, ezek mögé mehetnek a géppuskák-aknavetők, majd a leghátsó rétegben a tüzérség és a tankok. A lényeg, hogy az elöl lévők bemérik a közeledő hullámot és megütköznek velük, a hátsók pedig koncentrált tűzzel megsemmisítik, és közben szinte láthatatlanok maradnak.

ARCCAL ELŐRE!

A tüzérségi eszközök, nehézfegyverek és páncélosok mozgatásánál figyelj oda, hogy az útvonal végén mindig a megfelelő profillal, előre nézve álljanak fel, pontosan a támadás irányába. Ehhez egyszerűen csak annyit kell tenned, hogy a kijelölt útvonal végpontján nyomva tartod a jobb egérgombot, és a megjelenő fehér nyíllal az eszköz orrát a kívánt irányba állítod.

HA JÖN A TÁMADÁS IDEJE

A scout és officer katonák látnak a legmesszebbre, ergo ilyenekből nem árt hozzácsapni egyet az első hullámhoz. Fontos, hogy a szemben álló rajoknál rögtön a géppuskákra koncentrálj, ha pedig netán épületben vackolnák be magukat a védők, AT gránátokkal oldalról bontsd le a falat. A gránáthasználat amúgy is kötelező minden fedezéknél, ne legyél rest hajigálni!

DIRECT CONTROL

Az E billentyűvel aktiválható a Direct Control funkció, ezután a WASD gombokkal mozog az egység és az egérrel lő. Páncélosok esetén a szóköz billentyűvel tudsz a páncéltörő és HE gránát között váltani, a mezei bakáknál pedig a jobb egérgomb vált a gránátra, és a bal gombot nyomva tartva szabályozhatod az időzítést – arra azért vigyázz, hogy ne a kezében robbanjon fel!

IDŐZAVAR

CHRONOLOGY

[ÍRTA KREDENC] **A dán Osao Games első műve egy tipikus indie-játék, hiszen az összes olyan jelző ráaggatható, ami a független alkotások jó részénél szokásosnak mondható: okos, gyönyörű, szerethető – és épp akkor ér véget, amikor már épp ráéreztél az ízére...**

Amikor a mindössze öt főből álló dán csapat játéka feltűnt a Greenlighton, én is, mint sokan mások első látásra beleszerettem, lévén a Chronology egy szemre is tetszetős, kiváló ötletekkel teletűzdelt puzzle-platformer képét festette elénk. Nos, ebben nem is kellett csalódnom, sőt, igazából csak azért vagyok elégedetlen, mert olyan szívesen játszottam volna még vele – azonban a srácok mindössze bő egy órányi élményt csomagoltak a díszes köntösbe...

AZ IDŐPARADOXON

Sietve hozzáteszem az előbbi bekezdéshez, hogy azért ez a hatvan perc csak a második nekifutásra igaz, elsőre (a játékos problémamegoldó képességétől függően) háromnégy órát is el lehet tölteni a program színhelyéül szolgáló steampunk világban, köszönhetően a remek, nyitott gondolkodást és jó kombinációs készséget igénylő feladványoknak. A Chronology főhőse a Feltaláló, aki egy kolostorban nevelkedvepallérozódva rábukkan a gőz energiájának újfajta hasznosítására, ám meglehetősen veszélyes módja miatt inkább lemond a további kutatásról. Mestere azonban eladja találmányát a Metropolis hatalmasságainak – hogy aztán mi történt, sejthetjük, hiszen hősünk egy lepusztult, posztapokaliptikus világban tér magához... Szerencsére az első tárgy, amibe belebotlik, hűséges idővisszatekerő szerkezete, így esélye adódik arra, hogy visszamenjen a múltba, és megakadályozza a csúnya bácsit a kataklizma előidézésében. Útja során találkozik Csigával, aki egy genetikailag módosított csúszómászó; nemcsak beszélni tud, de meg is állíthatja az időt. Kettejük kooperációjára és az említett különleges képességekre lesz tehát szükségünk ahhoz, hogy végigrohanjunk a nyolc fejezeten, és lepofozzuk a becsvágyó alkimistát.

A Feltaláló és a Csiga elsőre elég meglepő párosítás, de éppen az ilyen bájos furcsaságok miatt lehet pillanatok alatt megkedvelni ezt a játékot.

ADATOK

KIADÓ **Osao Games**

FEJLESZTŐ **Osao Games**

MŰFAJ **puzzle-platformer**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

1,8 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB DX9 VGA, 400 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Kiváló, kedves, okos és szerethető puzzle-platformer pompás tálalásban, amely érezhetően egy kezdő, ám tehetséges indie-csapat szűzbeszéde. A műfaj rajongóinak ajánlott vétel.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **72%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **68%**

PRO

Nagyszerű látvány, kitűnő szinkron és zene, az elmét megmozgató feladványok.

KONTRA

A környezet elemei és a feladatok a játék vége felé kezdenek önismétlődővé válni, ezért „szerencse", hogy olyan hamar véget ér a kaland...

65%

IDŐZÍTS ÉS GONDOLKODJ

Az idő visszatekerése okán sokan a Braidhez hasonlítják a játékot, ám nekem sokkal inkább a Day of the Tentacle ugrott be, hiszen a puzzle-k alapja az, hogy bizonyos objektumok nem léteznek a múltban vagy a jövőben, illetve átalakulnak, és minden esetben ezt kell kihasználnunk. Így lehetséges, hogy a jelenben egy távoli platformra csak egy, a jövőben a romokon kisarjadt óriási virág tányérjára ugorva tudunk eljutni, sőt olykor a levegőben, szökkenés közben kell manipulálnunk az időt. Ha pedig ez sem megoldás, akkor jöhet csiga, aki a függőleges felületeken is megtapad, és a háza kiválóan alkalmas rögtönzött zsámolynak. A két szereplő között tehát dinamikusan kell váltogatnunk, hiszen például a prof. által aktivált kapcsolót az állatka képességét kihasználva, az időt megállítva lenyomva tarthatjuk, míg emberünk átjut egy így kinyílt ajtón, vagy az álló-képpé merevedett csapdarendszeren.

A játék feladványai fokozatosan nehezednek és bonyolódnak, így van időnk belerázódni a mechanizmusba, betanulni a belső logikát – persze lesznek olyan szituk, amikor a tervezők fejével kellene gondolkodnunk, és ez ugye nem szokott túl jól elsülni, ami a Steam fórumának sok „segítség, elakadtam" topicjából is látható... Szerencsére azért némi fejtöréssel, esetleg a jól bevált „majd később visszaülök elé és megoldom" módszer célzott alkalmazásával azért át lehet jutni az akadályokon, amelyek között egyébként egészen zseniális, az említett DoTT egyes szituációit felidéző őrült agytornák is vannak.

Remek fejtörőkkel megfejelt platformer, ami kissé rövid, kissé repetitív, de mindezek ellenére is bőven szerethető!

MÉG IDŐBEN

Azonban bármennyire is parádésak a Chronology feladványai, az ötletek száma véges, ezért tulajdonképpen nem is baj, hogy olyan nyúlfarknyi a játék, hiszen így is elég sok önismétlő feladatba botlunk, és nyilván nem lett volna jó a végtelenségbe nyújtani az egészet. A legutolsó pályán például, a főgonosz laborjában egy klasszikus, a Super Meat Boy aljas csapdáit felidéző sima ugrabugra vár ránk, amit én szívem szerint kihagytam volna – de lehet, hogy a srácok puskapora tényleg itt fogyott el.

Amíg azonban odáig eljutsz, valóban jól szórakozol, ráadásul a játék egészen gyönyörű, rajzfilmszerű (nem véletlen, hogy a dánok múzsaként Mijazaki Hajaót [Vándorló palota, Chihiro] nevezték meg, az ősz hajú mester sem tiltakozna szerintem ez ellen. Igaz, a környezet nem annyira változatos, de erre is állnak a fentiek, azaz épp akkor ér véget a játék, amikor már ráunnál az ismétlődő elemekre és miliőre. A zene és a szinkron rendben van, hősünket Catty Donnelly kelti életre, Csiga pedig a kedves Nikki Rapp (Psychonauts, Walking Dead) hangján szólal meg, és bár lehet, hogy egyesek számára ez a gyerekes orgánum kicsit zavaró lesz, de ez már ízlés kérdése.

„Óvatosan öreg, azért játék közben csak nem kellene begombázni! Az nem old meg semmit!"

IDŐSEBBEK IS ELKEZDHETIK

Az viszont nem lehet vita tárgya, hogy a Chronology egy remek, szép és okos, szerethető puzzle-platformer, tele nagyszerű, helyenként egészen zseniális ötletekkel, és tökéletesen alkalmas arra, hogy egy kezdő, független csapat megvillantsa oroszlánkörmeit. Remélem, folytatják a munkát, és még sok hasonló, az első játékuknál kiforrottabb alkotással örvendeztetnek meg minket, mert kétségtelenül igen tehetséges fiatalokról van szó, akiknek helye van az iparban. Épp ezért, a felsorolt negatívumok és a talán kissé szigorú összpontszám ellenére arra biztatom az olvasót, hogy adjon egy esélyt a Feltaláló és Csiga kalandjának, amely egyébként nemcsak a fejtörőről és az idő manipulálásáról szól, hanem egy különös barátságról is, mert így lesz kerek a történet, ettől áll helyre igazán a világ rendje, és zökken vissza az idő az ő medrébe.

PC GURU WEBSHOP

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk 2014.06.12-től a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 25%-os ÁFA-t tartalmaznak. A feltünetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (*http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok*), Általános szerződési feltételek (*http://shop.pcguru.hu/aszf*) és Garanciális feltételek (*http://shop.pcguru.hu/garancia*) a webshopon olvashatók.

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

PC — X360, PS3 — XONE, PS4

DESTINY

X360, PS3 — XONE, PS4

GRID AUTOSPORT - BLACK EDITION

- Exkluzív Mercedes Benz SLS AMG Coupé autó
- Exkluzív Black Edition White Ravenwest festés
- 20 db Black Edition Online festésminta
- 10 db új prémium szponzor

PC 8.990 Ft — X360, PS3 16.990 FT

SNIPER ELITE 3

X360, PS3 10.990 FT — XONE, PS4 14.990 FT

METRO REDUX

- A két legendás FPS egy csomagban
- Teljesen felújított, a Last Light motorját használó Metro 2033
- Az összes kiadott DLC
- Két új nehézségi szint
- Ranger mód

PC — XONE, PS4

ALIEN ISOLATION

PC — X360, PS3 — XONE, PS4

SAINTS ROW IV: GAME OF THE CENTURY ED.

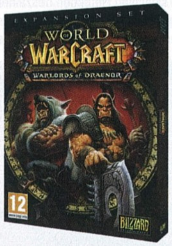
- Az alapjáték és az összes DLC
- 20-nál is több letölthető tartalom a lemezen
- A teljes Saints Row IV csomag

PC 6.990 Ft — X360, PS3 9.990 FT

THE EVIL WITHIN

PC — X360, PS3 — XONE, PS4

WORLD OF WARCRAFT



- Minden idők legnépszerűbb MMORPG-jének 5. kiegészítője!
- 100-ra emelt szintkorlát
- Új dungeonök és raidek
- Saját erőd építése
- Megváltoztatott PvP-mód
- Újrarajzolt karaktermodellek

PC

ITT A 2014-ES PC GURU PÓLÓ!

Idén sem hagyunk titeket hivatalos PC Guru póló nélkül, hiszen május vége óta már kapható a 2014-es darab! Az idei példány különlegessége, hogy napfény hatására a logó és a háttér színe megváltozik - vagyis a nyári kánikulában tökéletes választás lehet PC Guru pólóban mászkálni. :)

Méretek:
S/M/L/XL

2.500 Ft

TÜNDÉRMESE UBI MÓDRA

CHILD OF LIGHT

[ÍRTA LOR] Hol volt, hol nem volt, volt egy csöpp lány, Aurora, kire megmentőként várt a titokzatos Lemuria világa. Útra kélt hát aprócska szárnyain, hogy visszaszerezze a Napot, a Holdat és a csillagokat, melyeket a Fekete Királynő ellopott az égről.

A Child of Light ízig-vérig gyerekmese, méghozzá abból a fajtából, ami történetével egyszerre képes melengetni és fájdítani az ember szívét. Első ránézésre azt gondolhatnánk, hogy egy indie csapat művészi platformjátéka, ám valójában a Ubisoft francia divíziója áll mögötte, akik valószínűleg az elvetemült Far Cry 3 után könnyedebb projektre vágytak. Mindig jó látni, amikor egy nagyobb kiadó kreatívabb ötleteket is bevállal, és a legfurcsább az egészben az, hogy a Child of Light igazából egy szerepjáték, méghozzá nem is akármilyen. A vezető ötletgazda, Patrick Plourde a régi japán RPG-k mechanikájára húzta rá a bűbájos köntöst, inspiráló példaként említve a Grandia II-t. Ez heves szívdobogást válthat ki a műfaj rajongóiból, mert mindez a köralapú harcok, a fejleszthető karakterek és más szeretett játékelemek újjáéledését jelenti, azonban a hardcore szerepjátékosok elvárásait még így sem elégítheti ki a program. Ezt viszont nem is lehet rajta szigorúan számon kérni, hiszen Patrickék célja egy teljesen egyedi és lebilincselő játék létrehozása volt, többféle elem összegyúrásából.

A Child of Light látványa tényleg olyan, mintha egy vízfestékkel illusztrált könyv lapjai elevenednének meg előttünk. A grafika egy szóval leírható: mesés.

LEMURIA, TE CSODÁS

A Child of Light egész egyszerűen lélegzetelállítóan szép. A vízfestékes, akvarelles azúr árnyalatok, az élénk narancssárgák, rózsaszínek és zöldek találkozása a papírtextúrákkal egy mesekönyv lapjait idézik. Olyan mesekönyvét, aminek részletein órákig lehet mélázni, és amivel a szem egyszerűen nem tud betelni. A grafika alatt a Rayman Originshez fejlesztett UbiArt Framework bújik meg, ami most is remekül teljesít. A sprite-okat 3D effektekkel vegyítő motornak köszönhetően az oldalnézetben mozgó Aurora valóban egy törékeny kislány érzetét kelti: haja futás közben lobog, esetlen lépései visszhangzanak. A látvány teljes élménnyé a zenével egybeolvadva válik, ami nagyon megkapó atmoszférát kölcsönöz az egész játéknak.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
2 fős offline kooperatív

INFO

A Child of Light 2014. április 30-án jelent meg Európában, szinte az összes létező platformra. A PC-s verzió 15 euróért szerezhető be a Steamen, a konzolos változatok pedig 6.500 forinttól kaphatók

Mindezt a tervezők az európai folklór gyerekmeséinek motívumaival szőtték át, a történet ráadásul az 1800-as évek Ausztriájában játszódik. A súlyos kór áldozatává vált Aurora napokig fekszik eszméletlenül ágyában, miközben édesapját felemészti a bánat, mit sem sejtve arról, hogy kislánya mindeközben Lemuria földjén küzd mindkettejük életéért, sőt az egész világ megmentése is rá vár.

RÍMRENDES BAGÁZS

A Rayman Legendshez hasonlóan utazásunk kezdetén egy támogató karaktert

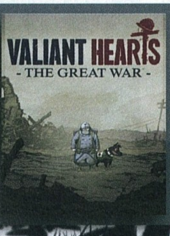
kapunk útitársul, az Igniculusnak nevezett fénygömböcskét. Igniculus eleinte csak az utat mutatja, később viszont a csatából is alaposan kiveszi a részét. Egyedül játszva az egérrel irányíthatjuk őt, kooperatív módban viszont egy játékostársunk terelgetheti partnerünket. A kedves kis lánnyel

> A Child of Light nem egy bonyolult RPG, de a játék hangulata és bája még a legszőrösszívűebbeket is képes lehet elvarázsolni.

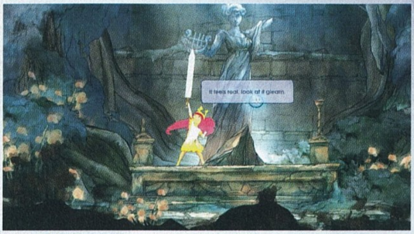
összeszedhetjük a virágokba ragadt kívánsággömböket, megvilágíthatunk tükröket, gyógyíthatunk harc közben, de a leghasznosabb tulajdonsága mégis az, hogy vakító fényével lassítja az ellenfeleket.

Később több figura is csatlakozik Aurorához, akik kizárólag rímekben beszélnek, mivel az egész forgatókönyv egy bámulatos versben lett megírva. Olyan mesebeli

VALINAT HEARTS: THE GREAT WAR



A tesztben már ódákat zengtünk a UbiArt Frameworkről, és úgy tűnik, hogy nem utoljára. A motor a Rayman Originsben debütált, majd a Rayman Legendsszel bizonyította be ismét, hogy az oldalra görgetős 2D-ben is van még új a nap alatt. A készítők a Child of Lighttal a Rayman csudimókás világától eltávolodva kicsit elvontabb vizekre eveztek, és a kézzel rajzolt, művészi esztétikát fedezték fel maguknak. A következő nagy dobás a Valiant Hearts: The Great War lesz, ami az eddigieknél is komolyabb témát boncolgat, méghozzá az első világháborút. A logikai kalandjáték a Child of Light művészi, rajzolt hatású vonalát fogja követni képregényes hatással fűszerezve, egy sokkal drámaibb és felnőttebb ábrázolásmóddal. Szerencsére nem kell rá sokat várnunk, mivel a júniusi megjelenés már itt van a küszöbön.

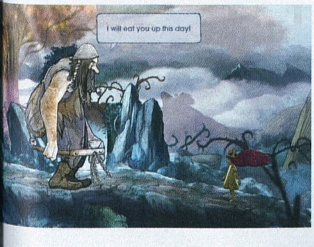


A bájos külső egy kifejezetten összetett harcrendszert takar, ahol azért résznél kell lenni.

alakokról van szó, mint Rubelia, a cirkuszi bohóc, vagy Finn, a félős törpe. Egyszerre legfeljebb két karakterrel lehetünk jelen a harcmezőn, de a cimboráinkat csata közben szabadon cserélgethetjük. Az összecsapások során célszerű a klasszikus szerepeknek megfelelően terelgetni őket, így jól jön egy gyógyító, egy közelharcos vagy mágus karakter többféle varázslattal, mivel az ellenfelek eltérő támadásokra és elemekre immúnisak. Rubelia alapból képes feltámasztani és gyógyítani, ezért jó támogató, míg a rengeteg varázslatot tudó Finn értelemszerűen a fő mágusunk lesz. Útközben belebotlunk pár logikai feladványba is, amik nem lesznek túlságosan nehezek, csupán érdekesebbé teszik a játékmenetet. A platformer-jelleg gyakorlatilag kimerül az oldalnézetben, és mivel a felfedezéshez szárnyakat is kapunk, lényegében egyáltalán nem lesz szükség az „ügyességünkre”.

KÖRTÁNCOT JÁR

A JRPG műfajhoz hűen a legnagyobb hangsúlyt a harc kapja. A kicsavart erdők, városok, falvak és ősi romok számtalan veszélyt rejtenek, leginkább ősi és mitikus lények vagy erdei fenevadak formájában. Amint odaérünk egy rosszarcúhoz, hőseink máris a porondon találják magukat, ahol a Grandia-rajongók régi ismerősként üdvözölhetik a jellegzetes idővonalat. Ez az újoncok számára elsőre bonyolultnak tűnhet, mivel oktatómód híján maguktól kell beletanulni az egészbe. Az említett sáv az idő múlását szemlélteti, amin a mozgó harcosok avatárjai jelzik az éppen soros küzdőt. Amint valaki elérkezik az akciószakaszhoz, kiválaszthatja következő támadását, ám ez csak a sáv végére érve aktiválódik. Amennyiben egy időigényesebb varázslatot választunk, hősünk értelemszerűen lassabban halad a csíkon, ezért az időzítés mindennél fontosabb taktikai tényező. Ha az ellenfelet még támadása előtt sikerül félbeszakítani, az visszaugrik a vonal elejére, ezzel jelentős hátrányban kerülve. Részben ez adja a stratégia magját, és a harc 4-5 résztvevő esetén válik kimondottan izgalmassá. Aurora varázslónővére többek között ezért is lesz értékes karakter, mert egyaránt képes lassító és gyorsító mágiák elsütésére.



A különféle begyűjtött italokkal nem kell túlságosan spórolni (és nem is lesz rájuk nagy szükség), hiszen pont eleget fogunk összeszedni belőlük. A zsákmányok a témához illően tündérporok, manák és más varázslatosan bájos dolgok. Normál szinten játszva a harc kifejezetten kellemes nehézségű, ezért ezt a totálisan kezdőknek ajánljuk, viszont a keményvonalas JRPG-rajongóknak inkább a Hard fokozaton érdemes kihívásokat keresni. Bár a harc összességében élvezetes, a rendszer összetettségben nem közelíti a műfaj klasszikusait, inkább csak kamaszként másolja a felnőtteket. Ez főleg akkor válik nyilvánvalóvá, mikor alaposabban szemügyre vesszük a fejlődési rendszert is.

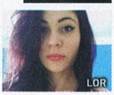
KISLÁNYBÓL KIRÁLYLÁNY

A győztes csaták után természetesen tapasztalati pontok járnak, így a harcban edződve szinteket lépünk, eleinte szinte minden összecsapás után. A szintlépéssel járó pontok a gyorsaság miatt dögivel jönnek, és egy nagy fa három elágazásán válthatjuk be őket képességekre. Ezek egyrészt aktív, de javarészt passzív tulajdonságok, amik plusz HP-t, védelmet vagy manát adnak hősünknek. A statpontokat automatikusan osztja le a játék, ezért a mi lehetőségeink eléggé szűkre szabottak. Ezt orvosolják némileg az úgynevezett oculi ékkövecskék, melyeket összesen három foglalatba (ruhába, fegyverbe és kiegészítőbe) bújtathatunk be, más-más előnyökkel felruházva az adott darabot. Van, amelyik elementált ad a felszerelésnek, plusz HP-t a karakternek, vagy a sebzést növeli. Tárgykészítéssel a nyersebb darabokból erősebb tulajdonságú köveket lehet létrehozni, viszont nem túl sok választási lehetőséggel, szóval ez is sovány vigasz.

FUSS EL VÉLE

A Child of Light tehát egyáltalán nem izzasztó és keményvonalas RPG, de mindez mégis jól van így, mert a formula az egyszerűség ellenére is remekül működik. A történet fürdik a fantáziában, és Aurorával nagyon sok érdekes helyzetbe keveredünk. Megesik, hogy kútba kell ugranunk, vagy egy varjakká változott falu lakóit kell megmentenünk, háromfejű sárkányokat és vízköpőket döntünk le, de mindez csak pár kiragadott példa a mesés világból. Körülbelül 10-15 óránkba telhet, mire legyűrjük Lemuria minden kihívását, attól függően persze, hogy mennyire merülünk bele a felfedezésbe. A Child of Light egy érdekes stílusvalkád, egészen újszerű élmény, elbűvölő történetszövéssel és szerethető figurákkal. Az i-re már csak a csodálatos zene és a festményszerű álomvilág teszi fel a pontot – a Ubisoft Montreal gárdája tehát ismét bebizonyította, hogy tényleg értik a dolgukat.

ÉRTÉKELÉS


LOR

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,6 GHz processzor, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 3 GB HDD

Egy gyönyörű és tanulságos mese szemgyönyörködtető tálalásban, gondosan összegyúrt alapanyagokból. Inkább világával és ötleteivel köti le a játékost, mintsem izzasztó kihívásokkal.

GRAFIKA: **92%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Egyedi megoldások és többféle stílus, remek atmoszféra, lebilincselő tartalom.

KONTRA

A műfaj klasszikusaihoz hasonlítva nem túl összetett rendszer, normál fokozaton túl egyszerű harcok.

87%

FEKETE-FEHÉR, DE INKÁBB SZÜRKE...

MONOCHROMA

[IRTA MAHMUD] **Egy újabb hónap, egy újabb fekete-fehér játék. Ha csak a stílusról volna szó, könnyen hozzá tudnék szokni ehhez a „dömpinghez”, de sajnálatos módon a Monochroma még a Betrayerre is bőven rálicitál üres ígéretek és kihagyott ziccerek terén.**

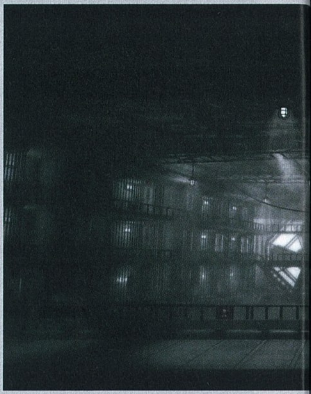
Pedig ígéreteket bizony bőven hallottunk a Nowhere Studios háza tájáról, sőt, a török srácok több mint nyolcvanezer dollárt kalapoztak össze a monokróm koncepcióval – még úgy is, hogy első ránézésre a szép emlékű Limbo nem túl kreatív újragondolásának tűnt. A derék fejlesztők mindenesetre erősen fogadkoztak, hogy műhelyükben tényleg egy eredeti produktum van készülőben, ami alapjaiban rengeti meg a platformerek műfaját: a megrázó és sejtelmes történetet a legújabb grafikustechnológiával és atmoszferikus zenei aláfestéssel szándékozták tálalni, a keserédes kaland fő mozgatórugója pedig az az érzelmi kötődés lett volna, ami a játékos és a képernyőn terelgetett testvérpár között hivatott kialakulni. Nos, a jó hír az, hogyha más nem is, ez a kapcsolat tényleg létrejön a játék során, ám egészen más formában, mint ahogy azt a fejlesztők elképzelték...

TESTVÉRI ISZONY

A Monochroma központi eleme a testvéri szeretet és az önfeláldozás, a koncepcióból fakadó elhibázott játékmenet azonban éppen ellentétes érzelmeket és reakciókat vált ki az egyre elkeseredettebb játékosból. A mindvégig szótlan történet egy tengerparti faluban indul, mégpedig azzal a nem túl drámai felütéssel, hogy pilótasapkás, sárkányeregető öcsikénk elszalad a kukoricásba játszani. Oldalra görgetős, akadálymászással tarkított utazásunk ekkor még könnyed kalandnak tűnik, és a gyönyörű háttereket meg-megbámulva igyekszünk megfeledkezni a karakteranimáció nyilvánvaló sutaságáról. A problémák ott kezdőnek, amikor nem túl eszes kistesónk felmászik egy tetőre, ami természetesen beszakad, miután aggódva utána eredtünk. Főhősünk persze sértetlenül megússza a zuhanást, ám egy szem testvérünk a lábát töri, és a továbbiakban élő hátizsákként kell cipelnünk a biztonságot jelentő stáblista felé.

A játékmenet szempontjából mindez annyit tesz, hogy karakterünk lassabban mozog és kisebbeket ugrik, amíg öccse a nyakát szorongatja, így egyes akadályok leküzdése szinte lehetetlenné válik. A továbbjutás érdekében tehát néha le kell vetkőznünk a kényszeres ölelést, majd az aktuális puzzle vagy fejtörő megoldása után nem árt visszatérni a lábát látványosan fájlaló testvérünkért. Ám hogy a dolog mégse legyen ilyen egyszerű, a srácot nem lehet csak úgy ledobni, ha épp kedvünk szottyan hozzá, a kis lurkó ugyanis borzasztóan retteg a sötétben. Parkolóhelyként ezért csak azokat a jól megvilágított pontokat használhatjuk, melyeket a fejlesztők a fejtörőkhöz igazítva programoztak be a játékba, ezzel kiábrándítóan lineáris jelleget kölcsönözve az egyébként eredeti ötletnek. Ha pedig az ebből fakadó kötöttség még nem volna kellően idegesítő, drága kisöcsénk totális magatehetetlensége biztosan megkoronázza majd a frusztrációt. Persze, megértem én, hogy szerencsétlen nem tud lábra állni, de könyörgöm, mégis miért veszett ki belőle mindenféle túlélési ösztön azzal a zuhanással? Nem hinném például, hogy szupererőre lenne szükség egy félméteres kúszáshoz, ha az ember fejét épp egy csigalassúsággal ereszkedő konténer készül kilapítani, ahogy akkor sem lehetetlen megmoccanni, ha egy futószalag fuvaroz hasonló tempóban a biztos halálba. Öcsénk azonban nyíltan fittyet hány az életben maradásra, és szánalmas együgyűsége miatt mindig nekünk kell loholva megmentenünk – ellenkező esetben kezdhetjük elölről az aktuális etapot.

A monokróm színvilágot néha feldobja néhány vörös árnyalat, azonban az alkotók kicsit következetlenül élnek az extra szín használatával.



ADATOK

KIADÓ
Nowhere Studios

FEJLESZTŐ
Nowhere Studios

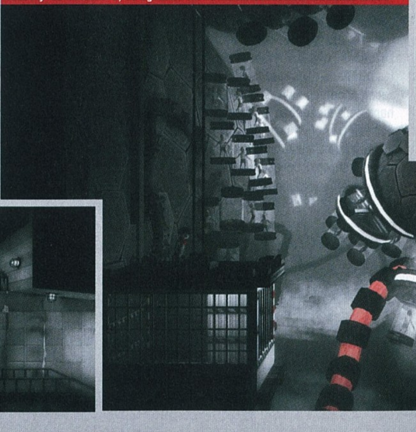
MŰFAJ
kaland / platformer

MULTI
nincs

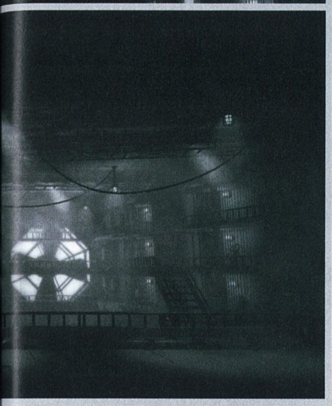
INFO

A Monochroma 2014. május 28-án jelent meg kizárólag PC-re, és csak digitális kiszerelésben lehet beszerezni. A Steam áruházában húsz eurót kell kicsengetni érte.

Bár a játék világa elsőre igen békésnek tűnik, ennek ellenére rengeteg veszély les hőseinkre, és egészen durva elhalálozásoknak lehetünk tanúi.



A látvány egyértelműen a zseniális Limbót idézi, de jó helyről meríteni továbbra sem számít bűnnek.



A piros M a játék logója, így még az is lehet, hogy a fejlesztők jönnek a léghajóval, segíteni.

A probléma gyökere persze nem ebben a játékmechanizmusban keresendő, hiszen mindig örömmel sietnénk a kistesó segítségére, ha a játék elején ténylegesen kialakult volna valamiféle pozitív érzelmi kapcsolat a karakter irányában. A nyúlfarknyi felvezetés (amiből voltaképp ki sem derül, hogy a testvérünkről van szó) azonban totális csődöt mindkettőnket elcsapott egy száguldó vonat, vagy amikor épp belebukfenceztünk egy ipari fadarálóba. Bár a Monochroma egy alapvetően békés játék (értsd: nem lehet harcolni), az efféle események nem mennek ritkaságszámba, sőt, egyes pályaszakaszokat valószínűleg csak látnoki képességgel lehet elhalálozás nélkül, első nekifutásra

Hiába az ötletes fejtörők és kifejezetten tetszetős látvány, a Monochroma elvérzik a játékmenet frusztráló elemein

mond ebben a tekintetben, és egy mihaszna púpot csinál abból a személyből, akiért végső soron tűzbe kellene mennünk.

KÉZ-, LÁB- ÉS FEJTÖRÉS

Ez az alságos hozzáállás akkor éri el a csúcspontját, amikor szerencsétlen öcsénket épp halálra zúzza egy tereptárgy, mi pedig azon kapjuk magunkat, hogy önkéntelenül is nevetünk a morbid, valahol mégis komikus jeleneten. Persze kár volna mindezt az együgyűségből fakadó antipátiának betudni, hiszen legalább ilyen jól szórakoztam azon, amikor teljesíteni. Ez a módfelett olcsó és bugyuta kihívásteremtő megoldás természetesen egy játéknak sem válik erényére, a Monochroma esetében ráadásul az elnagyolt irányítás is súlyosbítja a helyzetet. Bár főhősünk terelgetéséhez mindössze hat gombra van szükségünk, a létfontosságú ugrások kivitelezése néha lehetetlen feladatnak tűnik az elvárt pontosság és karakterünk olykor megnövekvő „válaszideje" miatt.

Mindez már csak azért is elkeserítő, mert a játék fejtörői gyakran üdítően eredeti módon épülnek fel, segítségül hívva a nem teljesen élethű, de a célnak tökéletesen megfelelő fizikát. A Monochromában még az ezerszer elátkozott ládatologatásnak is új dimenziói nyílnak, a kapcsolókkal való időzítéses játék pedig egyszerre friss és nosztalgikus (nekem valamiért folyton az Oddworld-saga járt a fejemben). A helyszínek ráadásul kellőképp változatosak, mi több, olykor gyönyörűek, a filmszerű folytonosságot pedig csak nagy ritkán szakítja meg egy-egy kézzel rajzolt töltőképernyő.

KLISÉ ÉS KONTRASZT

A Nowhere Studios legényei tehát kiváló munkát végeztek a feladvány- és látványtervezés során, a technikai kivitelezés azonban bőven hagy kívánnivalót maga után. A Monochroma legnagyobb hibája mégsem az irányítás vagy az animáció terén keresendő, hanem az első játékos fejlesztők túlzott ambíciójában. Játékuk ugyanis amellett, hogy rendhagyó platformer-élményt kíván nyújtani, egy roppant összetettnek szánt történetet is megpróbál elmesélni a maga szavak nélküli, szimbolikus és sejtelmes módján. Az ötlet persze ebben az esetben is kiváló, ám a megvalósítás a kellő tapasztalat hiányában közel sem kielégítő.

A történet alapvető célja, hogy egy romlott, disztópikus világot mutasson be, ahol a kapitalizmus a természetes emberi kapcsolatok fölé kerekedett, az élet értéke pedig erősen inflálódott a robotok megjelenésével. Ebben a közegben hivatottak főhőseink a példaértékű kivételt képviselni, ám a fent leírt játékmenetbeli frusztráció miatt a történet már az érzelmi alapok lefektetésénél megbukik. Mindez ugyanakkor még nem befolyásolná érdemben a testvérpár köré felépített disztópia megélését, de sajnálatos módon a Monochromát az utolsó bitig átható szimbolizmus sem több kiüresedett klisék ügyetlen pufogtatásánál. A látvány emellett lépten-nyomon áldozatul esik az öncélú művészkedésnek – gondolok itt a vörös szín abszolút következetlen használatára, amit szégyenszemre még az emlegetett (teljesen más műfajú) Betrayerben is sikerült értelmesebben megoldani.

A Monochroma tehát az ötletesebb fejtörőket és a néha elragadó audiovizuális körítést leszámítva aligha több kihagyott ziccerek összességénél, sajnálatos iskolapéldája a „kis fejlesztő túl nagy fába vágta a fejszét" jelenségnek. Az alternatív platformer-élményt keresők ezért jobban teszik, ha visszakanyarodnak a 2010-es klasszikushoz, a monokróm ábrázolás szerelmesei pedig inkább festéket vegyenek az ötórás csalódásért elkért húsz euróból.

HA MÁSÉRT NEM IS...

...talán a zenéért mégiscsak érdemes kipróbálni a Nowhere Studios játékát. A különleges, nagyrészt instrumentális aláfestés olykor valóban borzongató hangulatot kölcsönöz a szürke képi világnak, megszólaltatva a szorongás, a magány, vagy épp az örömteli viszontlátás hangjait. Mindez ugyanakkor nem a fejlesztők, hanem a Gevende nevű török együttes érdeme, amely a napokban önálló lemezen is kiadja a játékhoz készített számokat. Az ötfős banda egyébként annak ellenére is komoly népszerűségnek örvend Törökországban, hogy alapvetően rétegzenét (pszichedelikus folk-rockot) játszik, melynek érdekessége, hogy az olykor felcsendülő vokál nem török, hanem egy fiktív „világnyelven" szólal meg.

ÉRTÉKELÉS

MAHMUD

GÉPIGÉNY

2,0 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA (DX9.0c), 4 GB HDD

A török srácok első, nagynak szánt dobása alaposan félresikerült, a végeredmény pedig egy roppant ambiciózus, de megannyi hibával és következetlenséggel küzdő platformer.

GRAFIKA:	70%
HANG:	78%
JÁTÉKÉLMÉNY:	44%

PRO

Látványos hátterek és kiváló zenei aláfestés, olykor tényleg újszerű, ötletes fejtörőkkel.

KONTRA

Az irányítás gyakran megbízhatatlan, a történet klisékbe és céltalan szimbolizmusba fullad, kisöcsénk pedig inkább bosszantó, mint szerethető karakter.

56%

KART KI KART!

MARIO KART 8

[ÍRTA **CHOCHO**] **HA EGY JÁTÉK ANNYI KÜLÖNBÖZŐ INKARNÁCIÓT ÉR MEG, HOGY A KÉSZÍTŐK VÉGÜL ELHAGYJÁK A HOZZÁ TARTOZÓ ALCÍMEKET PÁR NAGY SZÁM KEDVÉÉRT, AKARATLANUL IS FELÖTLIK A KÉRDÉS, HOGY MEDDIG VAN ÉRTELME ISMÉTELNI. NOS, A NINTENDO-ISKOLA SZERINT ADDIG, MÍG A TERMÉK ELADHATÓ.**

A Mario Kart-sorozat azon konzolos ősidők maradványa, amikor még nem volt ciki minden franchisenak saját gokartos mellékágat adni, sőt, volt idő, mikor az elképzelés, hogy kedvenc karaktereinket cuki kis járgányokba ültetve versenyeztessük, eredetinek és forradalminak hatott. Az eltelt 22 esztendő persze számtalan hasonló alkotást termelt ki, mi több, a „karting-játék", mint műfaj is megvetette a lábát az iparban, és nem telik el úgy esztendő, hogy valamelyik, főleg gyerekeknek eladható ugrabugra széria ne jelentkezne egy kicsi kocsis marhulással. Persze egyik klón megjelenése sem akkora esemény, mint amikor a videojátékok bajszos hercege, Mario visszapattan a piros gokart volánja mögé. Mert tegye ezt akár a nyolcadik alkalommal is, biztosra vehető, hogy a Nintendo szakértelme valahogy maga mögé utasítja a konkurenseket. Az pedig szinte mindegy, hogy a kultikus sorozat eközben alig fejlődik valamit.

GOMBÁZZUNK BE!

Aki esetleg barlangban élt eddig, és fogalma sincs, hogy mi fán terem a Mario Kart, az képzeljen maga elé egy olyan gokartversenyt, ahol a tradicionális körözésen túl a többi pilóta sportszerűtlen megszívatása a legfőbb cél. Bizony, itt nem kell attól félni, hogy leszúrnak a pályabírók, ha szétzúzzuk a másik verdáját! Épp ellenkezőleg: minél jobban kitolunk a többi versenyzővel, annál jobban tisztelnek majd a haverok és családtagok – de vigyázat, ezt a tiszteletet izzó gyűlölet fűti majd, a Mario Kartnál ugyanis nincs jobb katalizátora a kapcsolatokat tönkretenni képes veszekedéseknek. Ki tudja miért, de életünk párja, édesanyánk, tesóink és cimboráink valamiért nem szeretik, ha az utolsó körben lökjük ki az általuk irányított karaktert, méghozzá egy, a futam kellős közepén elsüthető poweruppal. A Mario Kartban a pályákon megannyi kis kérdőjeles doboz található, amiken áthajtva véletlenszerű jutalmak kerülnek a kezünkbe. Ezek sokszor fegyverként működnek, mint például a hírhedt, pályaszélről visszapattanni képes teknőspáncél, vagy a Mario Kart 8 újdonságaként bemutatkozó bumeráng. Máskor viszont akár a sebességünket vagy ellenállásunkat is felturbózhatjuk velük, mély taktikai vénával gazdagítva a látszólag könnyed gokartozást. És ha ehhez még hozzávesszük a levágásokkal, boostokkal és csapdákkal teli pályákat, egy roppantmód összetett recept rajzolódik ki lelki szemeink előtt, telis-tele cuki Nintendo-karakterekkel és a Marióéktól megszokott, bárgyú humorral.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Nintendo

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
van

INFO

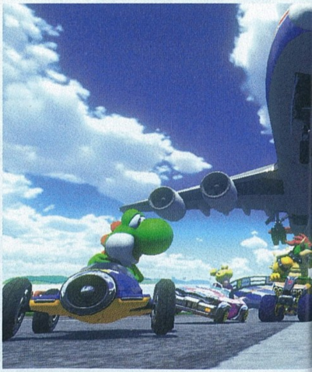
A Mario Kart 8 2014. május 30-án jelent meg kizárólag Nintendo Wii U-ra. A hazai üzletekben 12.000 forinttól szerezhető be, illetve kapható Mario Kart 8 Wii U bundle is, megközelítőleg 80.000 forintért.

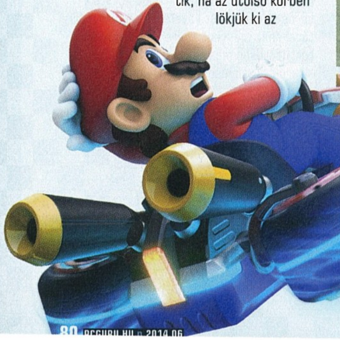
22 ÉVE A SÜTŐBEN

A felvázolt játékmenet különlegessége, hogy az első Mario Kart óta jórészt alig változott valamit. Sőt, akár azt is mondhatjuk, hogy a koncepció alapjai teljesen ugyanolyanok, mint 22 éve, és egyedül a fejlettebb hardverkörnyezet miatt hajlamos megújulni a sorozat. Annak azonban, hogy a virtuális gokartozás beragadt az időben, nem a Nintendo lustasága az oka, hanem az a furcsa igazság, miszerint az ötlet még ma is tökéletesen működik. A Mario Kart 8 erre a legjobb bizonyíték, hisz az újdonságokat cumisüveggel adagoló alkotás annak ellenére alkotja egy igazi, 8-as számot bőszen kiérdemlő folytatás képét, hogy végig nagyon óvatosan lavíroz a műfaj neves elődei által felállított bóják között. A már említett szívatás például még mindig nagyon fontos eleme az összképnek, és legalább olyan gonoszul vidám érzés a hátunk mögé hajítani egy banánhéjat, vagy szimplán csak kilökni egy konkurenst a pályáról, mint a korábbi Mario Kartok esetében. A játékra ösztönző jutalmazás viszont a sorozatos vereség ellenében sem marad el. Mi több, a nyolc Grand Prix összes pályája akár 3-4 óra versenyzéssel megnyitható, és a 30 választható karakter, valamint az alkatrészenként összeszerelhető járgányok repertoárja is gyorsan kiteljesedik. Utóbbiak között van minden, a motoroktól kezdve a klasszikus gokartokon át egészen a bizarr játékautókig, a volánjuk mögé ültethető szereplők száma pedig roppant impozáns. Rajongóként külön öröm olyan karaktereket látni egy Mario Kartban, mint a koopalingek, Metal Mario vagy a Baby-sorozat hősei. És akkor a pályafelhozatalról

Hiába kopottas a grafika, hiába változatlan a játékmenet, a Mario Kart még mindig képes a képernyő elé szegezni.

Ősi kínai mondás, hogy Marióval bármit el lehet adni, de jelen esetben azért nem csak erről van szó. A Mario Kart 8 a hibái ellenére is szórakoztató.





HÁROM WII U JÁTÉK, AMIT ÉRDEMES KIPRÓBÁLNOD

A Wii U messze nem a legjobb konzol a kurrens generáció tagjai közül, azért így is akadnak rá kiváló játékok, sőt, a Nintendo mindig is híres volt elsőrangú programjairól, amik bizony csak és kizárólag a japán cég hardverein voltak elérhetők. Íme három példa!

SUPER MARIO 3D WORLD

A 3DS-es 3D Land folytatásaként is felfogható World az első HD-felbontásban (azaz 720p-ben) tündöklő 3D-s Mario, amit lenyűgöző pályatervezés, átlátszó vízvezetékek, cicaruha s hamisíthatatlan Mario-hangulat jellemeznek.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD

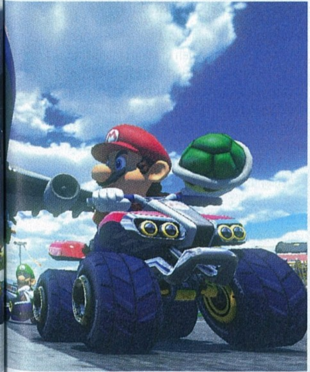
Sokak szerint a legjobb Zelda-játék, a 2003-ban GameCube-ra megjelent The Legend of Zelda: The Wind Waker magasabb felbontásba húzott, alaposan felturbózott változatáról van szó. Akkor is kötelező, ha GC-n kijátszottad!

PIKMIN 3

A Lemmings-sorozat nintendós rokona, a Pikmin Wii U-n is tiszteletét teszi, nem is akárhogy. Csodaszép grafika, szórakoztató játékmenet, valamint kortalan, gyerekekhez s felnőttekhez egyaránt szóló humor – ez a Pikmin 3!

még nem is beszéltünk: 16 új és ugyanennyi klasszikus, azaz a korábbi részekben már szerepelt, de jócskán felújított helyszín kapott helyet a nyolcadik epizódban, és a legnagyobb újdonság az antigravitációs szakaszok megjelenése. Időről időre ugyanis áthajtunk pár furcsa, kéken izzó sávon, amik kifordítják helyükről a járművek kerekeit, teret engedve a beépített hajtóműveknek. Bár a talajon mindez csak minimális kihatással van az irányíthatóságra, időnként a falakra is felhajthatunk a módosult gokartokkal, elérve pár igencsak rizikós, de kellő gyakorlással hatalmas előnnyé kovácsolható mellékutat. A pályák a számtalan elágazás miatt kifejezetten izgalmasak, e mellé látványosak, hosszúak és változatosak is.

Verseny egy autópályán, vagy egy reptéri kifutón? Természetesen itt ez is lehetséges!



Gokartozunk Egyiptomban, Wario kastélyában, a Delfino Plaza környéki strandon, sőt, még egy forgalmas autópályán is megfordulunk a kis járgányokkal – képzelhetitek, milyen szürreális látványt nyújt a sok realisztán ábrázolt személyautó, busz, kamion és taxi között szlalomozó, bolondos mezőny.

MÁSODIK HELY

Az alapkoncepció tehát most is megállja a helyét. Van azonban egy bökkenő: a játék az első óra után mindent megmutat magából, ráadásul a három nehézségi szintet jelentő sebességfokozatokhoz is gyorsan hozzászokhatunk. Ezek után már nem marad más, csak a multiplayer. Amivel persze komolyabb baj nincs, hisz az egész játékot az egymás elleni versenyzés miatt tervezték, de ez a dolog is csak addig működik, amíg ketten vagy négyen osztott képernyőn játszunk. Abban a pillanatban, amikor kimerészkedünk az internetre, a Nintendo 21. századi mértékkel elfogadhatatlan hozzá nem értése éreztetni kezdi hatásait. Például bár versenyezhetünk ismeretlen játékosokkal is, kommunikálni csak barátokat tömörítő események során tudunk egymással. A haverokat viszont „csak úgy" nem hívhatjuk meg a játékba, hanem külön kell nekik szólni, mondjuk telefonon, hogy hé, gyertek játszani, és csörögjetek vissza, ha online vagytok, mert a játék nem adja a tudtunkra, hogy ki jelentkezett be éppen. Mindez tíz éve rendben lett volna még, de 2014-ben kifejezetten kínos.

Csakúgy, mint a tálalás: a menük már Nintendo 64-en is csúnyának tűnnének, de az elméletileg kurrens generációba tartozó Wii U-n egyenesen ocsmányak. A grafika

ÉRTÉKELÉS

A Mario Kart 8 jó játék, de a kiemelkedőtől messze van, mert nem vállal kockázatot. Persze miért is tenné, mikor így is siker lesz?

GRAFIKA:	65%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

Kellemes gokartozás, ami a régi Mario Kartok szellemében most is barátaink elidegenítésére késztet bennünket.

KONTRA

A koncepció nem sokat változott, az ár viszont maradt ugyanolyan magas – kedves Nintendo, ideje lenne megújulni végre!

80%

meg... nos, visszajátszásokon egész jól néznek ki az autók és a karakterek, de miközben versenyzünk, minden sterilnek és ridegnek hat, és sem a poligonszám, sem a textúrák minősége nem ér fel a kor elvárásaihoz. Kárpótlásul viszont a Mario Kart 8 60 fps-sel hasít akár kétfelé osztott képernyőn is, csak négy játékosnál csökken 30-ra a sebesség, de ez végső soron érthető. A játékban található egyedüli funkció, ami tényleg 2014-re termett, a visszajátszások feltöltési lehetősége a YouTube-ra. A videókat a beépített szerkesztőnek hála akár lassíthatjuk, gyorsíthatjuk, kedvünk szerint alakíthatjuk, a többi Mario Kart 8-at zúzó rajongó pedig nemcsak a YouTube-on, de a Mario Kart TV nevű beépített közvetítőrendszeren át is megcsodálhatja tehetségünket.

KIÉ LESZ AZ ARANY VÉCÉPUMPA-DÍJ?

A Mario Kart 8 játékmenete tehát a klasszikus játékérában gyökerezik, a modern kornak pedig, bár jórészt megfelel a program, nem nyújt eleget ahhoz, hogy jogosnak érezzük az érte elkért 12.990 forintot. Lássuk be: 2014-ben a karting-játékok által kínált élmény az olyan megaprodukciók nyújtotta másodlagos minijátékok halmazába csúszik, mint a GTA 5 vagy a Watch Dogs. Nyilván ettől még a Mario Kart 8 egy remek játék, de ha a Nintendo jövőre is ugyanezt adja ki, csak mondjuk Mario Kart 9 cím alatt, fel fog vetülni a kérdés, hogy mégis mire fel.

NINTENDO WII U TUDÁSTÁR

Ha esetleg nem vagy képben a Nintendo legutóbbi konzolját illetően, akkor látogasd meg a PGO-n a Wii U-ról szóló tudástárunkat:

www.pcguru.hu/wii-u

RACING RIVALS

[ÍRTA **MO**] **Az autóversenyzős játékok világában meglehetősen otthonosan mozgó Cie Games alkotása az utcai gyorsulásos futamok izgalmát hozza el a kisképernyőkre.**

Ha ki kellene emelnünk, hogy a Racing Rivals miben tűnik ki hasonszőrű társai közül, akkor az bizonyosan a komplexitása lenne, ami egészen elképesztő, ahhoz képest, hogy egy mobiljátékról beszélünk. Tucatnyi dologgal elbabrálhatunk benne, anélkül, hogy akár egyetlen métert is vezetnénk. A legizgalmasabb opció persze az autók tuningolása, ugyanis itt az új alkatrészek nem teszik feltétlenül erősebbé vagy gyorsabbá a verdát. Alaposan át kell tanulmányoznunk minden egyes szerelésre váró elemet (amikből egyébként temérdek mennyiségű van), hogy miként befolyásolja az autó teljesítményét, mert meglehet, hogy az új kipufogódobunk javít pár értéken, de közben annyira megnöveli a gép súlyát, hogy ezáltal veszítünk a gyorsulási sebességünkből. Okosan kell tehát megválogatnunk, hogy mit és mennyiért vásárolunk, pláne mert nem méri valami bőkezűen a játék a fejlesztésre szánható pénzeket és kristályokat, ellenben pofátlanul drága a játékon belüli valós vásárlás lehetősége. Jó hír azonban, hogy nem kell hónapokig gyűjtögetnünk egy-egy új autócsodára, ugyanis a Racing Rivals egy alapvetően multiplayer központú versengés (ezért igényel folyamatos internetkapcsolatot), ahol a valós online ellenfelekkel vívott versenyeken mindig a másik autója a tét, akár szólóban, akár valamelyik csapathoz csatlakozva koptatjuk az aszfaltot. Persze nem kell feltétlenül kockára tennünk kedvenc négykerekűnket, a karriermódnak megfelelő Kampányban vagy a Driver's Challenge-ben szépen lassan, biztonságban haladva is begyűjthetjük a verdákat (több mint hatvanat, teljesen licencelve), ám ha igazi adrenalinlöketre vágyunk, akkor úgyis az online gizdázást fogjuk választani. De miért is ne tennénk, hiszen a rendszer elképesztően jól felépített és hibátlanul működik, a futamok pillanatok alatt betöltődnek, rengeteg csapat és ellenfél közül válogathatunk, hetente érkeznek új, teljesíthető kihívások, a közösségi funkciók (chat, barátlista stb.) pedig kifogástalanul üzemelnek. Kár, hogy maga a versenyzés ugyanakkor meglehetősen súlytalan: a gyorsulásos menetek körülbelül 15 másodperc alatt lezajlanak, és nekünk sem a kormányzásra, sem a gázpedálra nem kell figyelnünk, csupán a sebességváltást kell jó ütemben végrehajtanunk, és néha a nitrót adagolnunk, aztán ennyi. Ilyen téren azért jóval többet várna az ember egy autóversenyzős játéktól, mert pár órát követően sajnos roppant egyhangúvá válik a dolog, bármilyen szépen is csillognak a kasztnin a neonlámpafények.

ADATOK

KIADÓ
Cie Games
FEJLESZTŐ
Cie Games
MŰFAJ
versenyjáték
ÁR
ingyenes

GRAFIKA: **95%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

80%

Verda van dögivel, ráadásul a játékban szereplő összes járgány a gyártók hozzájárulásával került be a programba.

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

MONUMENT VALLEY

[ÍRTA **MO**] **Az iOS-en taroló, imádni valóan aranyos, mászkálós puzzle-játék megérkezett Androidra is, hogy a robotos rendszer tulajdonosai is elveszhessenek a mozgó falak és optikai csalódások rengetegében.**

Ilyen az, amikor a művészet találkozik a szórakoztatással: az ustwo csapatának sikerült a holland grafikus, Maurits Cornelis Escher lehetetlen alakzatokat és épületeket (lásd Belvedere) megörökítő művészetéből lenyűgözően egyedi mobiljátékot faragnia. A játék célja egyszerű, a néma Ida hercegnőt kell az egyre összetettebb, és furábbnál furább épületeket felvonultató pályákon (melyekből szám szerint tíz akad) a megjelölt helyre eljuttatni. A feladatot persze a rendhagyó építmények elforgatható vagy gombnyomásra elmozduló elemei, teleportáló kapuk, rejtett létrák, sőt, gonosz madáremberek nehezítik. Azonban a Monument Valley nem csupán egy szimpla mászkálós-fejtörős kaland, a hercegnő útját ugyanis kifejezetten a térszemléletünket kijátszani igyekvő feladványok akadályozzák. Ezt úgy kell érteni, hogy első ránézésre sokszor úgy tűnik, hogy képtelenség az adott épület egyik sarkából a másikba eljutni, azonban térben elforgatva a képet gyorsan rájövünk, hogy a csalóka perspektíva játékának köszönhetően mégiscsak összeáll egy-egy lehetetlen, ám mégis lehetséges útvonal. A paradox szemszögek trükkjét ráadásul a Monument Valley tovább súlyosbítja, hiszen hercegnőnknek néha bizony a gravitáció törvényeit felülírva (fejjel lefelé, vagy éppen az épület külső falán sétálgatva) kell haladnia a célja felé. Ennek megfelelően a játékban akadnak igencsak nehéz feladványok, de ezt egy pillanatra sem bánjuk majd, mert mindezt gyönyörű, ötletes és roppant hangulatos megvalósításban kapjuk. A megkapó látványvilág mellett említsük meg azért a nem kevésbé remek zenei aláfestést, illetőleg az egyszerű, de végtelenül precíz irányítási rendszert is, amin abszolút érződik, hogy a fejlesztőcsapat eddig leginkább alkalmazások felhasználói felületének tervezésével foglalkozott. Egyetlen dolog miatt ráncolhatjuk csupán a homlokunkat: hogy miután a tizedik rövidke pálya végére érünk, máris búcsút kell vennünk e meseszerű világtól. Persze búsulni kár, mert van annyi báj és kihívás a Monument Valley-ban, hogy pár újrajátszás erejéig vissza-visszatérjünk.

A Monument Valley megérkezett Androidra is, és most már két szerzőnk írása is alátámasztja, hogy egy zseniális mobiljátékról van szó.

ADATOK

KIADÓ
ustwo
FEJLESZTŐ
ustwo
MŰFAJ
logikai
ÁR
900 Ft

GRAFIKA: **99%**
HANG: **98%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

99%

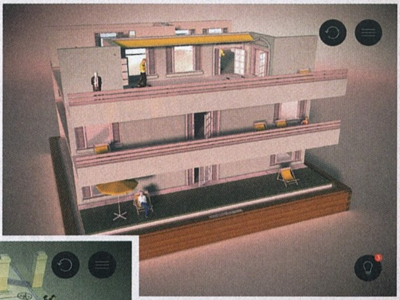
TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

TÁRSASJÁTÉK GYILKOSOKNAK

HITMAN GO

[ÍRTA **MIDNITE**] **Ha egy olyan apokalipszis utáni világ túlélői lennénk, ahol se áram, se internet nincs többé, ám a Square Enix továbbra is ragaszkodik a játékfejlesztő biznisz folytatásához, a Hitman Go akkor is megszületett volna, csak nem digitális formában.**



A Go ugyanis egy táblajáték, pixelekből faragva, pont olyan mechanikával, mint a gyerekkorunkból ismert klasszikus, a malom. Ugye megvan a malom? Az a kétszemélyes társas, ahol különböző színű korongokat kell lepakolni a tábla vonalakkal összekötött csomópontjaiba, majd ezeket körönként egy-egy mezővel arrébb tolni, szigorúan a vonalak mentén? A Hitman Go pályáin pontosan ugyanezt kell csinálni! Rém egyszerű a koncepció. Persze ellenfeled itt nem egy iskolai pajtás, sőt, nem is a mesterséges intelligencia, hanem minden biztonsági őr, kutya és alkalmazott, akik a kiszemelt célpontodat védik.

Akár a többi Hitman-címben, a célod itt is a 47-es ügynök irányítása, aktuális küldetése teljesítése érdekében, ám ehhez most egy olyan virtuális műanyag bábut kapsz, ami kizárólag arra képes, hogy körönként egy hellyel arrébb csússzon a táblán. Ezen szimpla játékmechanikát használva viszont komplett orvgyilkos arzenált mozgósítasz a pályák során, és a magas bábulikvidáló kegyetlenségével 47-es figurád pont annyit „gyilkol" majd, mint bármely másik inkarnációja a Hitman korábbi részeiben.

A Hitman Go sokkal inkább a logikai játékok szerelmeseinek készült, mintsem a Hitman-széria veteránjainak.

VÉRES PÉNZ

A táblajátékok jellemzője, hogy minél egyszerűbb egy koncepció, annál meglepőbb mélységei tárulnak fel, miközben játszol vele. Ebből a szempontból a Go tökéletesen képviseli a zsánert: hősünk mozgatása csak egy simítás a képernyőn, ám a sakkbábuként arrébb csúszó figura következő lépésének kitalálása korántsem triviális feladat.

Maguk a pályák csinos kis diorámák, statikus jelenetek bérgyilkosunk egy átlagos küldetéséből (a célszemély otthonának szobái, utcarészlet, vagy bármely helyszín, ahol vadászó emberünk járni szokott), berendezve testőrökkel, személyzettel, potenciális szemtanúk és ellenfelek bábuival, melyek műanyag talapzatukon állva várják, hogy megtedd első lépésedet. Minden körben elsőként a 47-es bábuja mozoghat valamely szomszédos csomópontra, majd ezután a pálya többi szereplője is megteszi saját lépését. A cél, hogy senki se vegyen észre. Vannak sárga inges járőrök, akik meghatározott útvonalon lépkednek, a kék bábu lecövekel egy ponton, és így tovább – rövid megfigyeléssel gyorsan rájössz, kinek mi a szerepe a terepen.

Elsőre azt hihetnénk, hogy ez itt egy gombfoci gyeppel és lelátóval, azonban erről szó sincs, itt kérem nagyon fontos bérgyilkosság folyik éppen.

Az alapszintű egységek csak akkor látnak meg, ha egy mezőnyire kerülsz tőlük, és a körük elején, lépésük előtt feléd néznek. Ekkor az inkriminált bábu odaugrik a 47-es mezőjére, és kíméletlenül leüti a pályáról, védekezésre nincs lehetőség. Ám ez visszafelé is igaz, így ha sikerül ellenséges bábu mezőjére mozogni lelepleződés nélkül, az adott alak azonnal lekerül a pályáról. A bérgyilkos-sakk csendes, de könyörtelen.

KÓDNEVE 47

Később kutyás őrök, mesterlövészek és további módosított egységek is felbukkannak, olyan finomságokkal, mint például csomópontokra helyezett páfrány (búvóhely), felvehető egyenruhák (amivel az egyező színű uniformist viselők téveszthetők meg), kövek (közeli mezőre dobva odavonzza a járőröket) és távcsöves puskák. Fontos, hogy amint rálépsz a tárgyat tartalmazó mezőre, azt azonnal használni kell! Így az eszközök egy újabb rétegnyi taktikai nehézséget prezentálnak. Sokszor kell élni a csiki-csuki eszközével is, vagyis addig lépkedni két mező közt, míg az ellenséges bábuk az útvonalaik alkalmas szakaszára érnek... Egyszóval nem árt, ha pengén tudsz jó pár lépésnyit előre gondolkodni, mert stratégia nélkül hamar leütik öltönyös figurádat.

Az újrajátszhatósági faktort növelve minden táblán kapsz bónuszpontot olyan feladatokért, mint egy elrejtett táska megszerzése, vagy ha bizonyos számú lépésnél kevesebb alatt megoldod a pályát, ám ezeket képtelenség egyszerre elérni. Így a bábukat újra és újra fel fogod állítani, mindig más taktikával indulva neki a halálos sakkjátszmának.

CSENDES MERÉNYLŐ

Bár minden játékra igaz, hogy csak műfajának rajongói fogják élvezni, a Go esetében ez hatványozottan érvényes. Mivel a Hitman-franchise nevével operál, az egyszeri gamer fejében a játék címének elolvasásakor kirajzolódik egy lopakodós-lövöldözős TPS képe, márpedig a Go játékmenete nem is állhatna távolabb ettől. Csak akkor ruházz be erre a címre, ha a 47-es munkájának tervezgetős aspektusa mindig a kedvencednek számított. Ha viszont a tömeggyilkosságok és zongorahúrral összefüggő akciók jelentik a számodra a kellemes játékélményt, akkor unalmadban a vécén fogod lehúzni a mobilodat a második pálya után. Amenynyiben viszont Hitmant és a táblajátékokat egyaránt imádod, tetszeni fog a két világ találkozásának szórakoztató eleganciája, és a Go lesz a társasjáték-gyűjteményed legszebb virtuális darabja.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
IO Interactive

MŰFAJ
logikai táblajáték

ÁR
4,49 euró

ÉRTÉKELÉS

Minimalista, stílusos táblajáték, kellemesen nehéz fejtörőkkel és hamisítatlan Hitman-hangulattal. Nulla vér, maximális stratégia!

GRAFIKA: **92%**
HANG: **72%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

A malom jellegű tologatós fejtörők rajongói számára gyönyörűen dizájnolt, jól összerakott csemege, sok-sok játékórával.

KONTRA

A meglehetősen egyszerű eszköztár miatt néha repetitív. A bábuk és helyszínek kinézetén túl nem hasonlít a korábbi Hitman-játékokra.

82%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

[ÍRTA **JOHNBART**] **PÉLDAÉRTÉKŰEN TUNINGOLJA AZ SCS SOFTWARE A JELENLEGI LEGFRISSEBB JÁTÉKÁT, 2 ÉVVEL ÉS 14 JAVÍTÁSSAL KÉSŐBB UGYANIS AZ ETS 2-RE SZINTE RÁ SEM ISMERNI. ÉPP IDEJE HÁT ELVINNI A GÉPPARKOT EGY MÁSODIK KÖRRE, ÉS MEGNÉZNI, HOGY A FEJLESZTŐK MIKÉPP SZERVEZTÉK ÁT A KONTINENTÁLIS LOGISZTIKÁT.**

Olybá tűnik, szép lassan a Második kör rovat de facto házigazdájává növöm ki magam, zsinórban ugyanis harmadjára jut nekem a feladat, hogy másodszor is ízekre szedjek egy játékot; ha pedig már így alakult, combo breaker leszek, mostani választottam ugyanis fegyverekben, adrenalinban és multiban nem túlzottan combos, a deficitet viszont masszív lóerőkkel pótolja – igen, a Euro Truck Simulator 2-ről van szó.

„Már megint?!", hallom a felhördülést, rendszeres olvasóink ugyanis a közelmúltban több cikket is láthattak a nehézsúlyú sikerjátékról, olyan írást viszont még nem körmöltem eddig, ami az elmúlt két évben kapott újításokat lajstromolta volna. Megtenni ezt már csak azért is érdemes, mivel a változtatásokat a főszereplőkhöz hasonlóan szintén tonnákban mérik, a csapat tehát nem pihent – lássuk, hova fejlődött az ETS2, mióta elhagyta a szerelőcsarnokot!

FLOTTABŐVÍTÉS

Előrebocsátom, hogy a munkanapló masszív, lehetetlen teljes egészében két oldalon összegezni a tartalmát, a sofőrök engedelmével így inkább a lényegre koncentrálok, és a legfontosabb újításokat veszem számba (na nem úgy). A veterán sofőröknek a legfrissebb folt telepítésével talán a flotta változásai tűnnek fel először, az SCS ugyanis végre az összes kamionhoz megszerezte a valós márkaneveket, szóval búcsút inthetünk a Valiantnak és DAV-nak, a Merci kivételével mindegyik járgány valós jelzésekkel feszít (de a közeljövőben azon is lecserélik az emblémát a gyártó engedélyével). A kül- és beltér szintén sokat javult (például mindegyik fülketípusnak saját beltere lett), az alap dörmögést digitalizált motorhangokra cserélték, ha pedig ez nem lenne elég, a kezdő hét modell mellé három teljesen új vontatót is kaptunk: az Iveco Stralis Hi-Way-t, a 2012-es Volvo FH-t, és a friss Scania Streamline-t (természetesen mindegyik testre szabható kiépítéssel és egyéni alkatrészekkel érkezik).

ADATOK

KIADÓ
SCS Software
FEJLESZTŐ
SCS Software
MEGJELENÉS ÉVE
2012
MŰFAJ
szimulátor

A ROVAT CÉLJA

A rovat célja, hogy korábban tesztelt játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy az egyes programok milyen változásokon estek át az eltelt hónapok/évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

A géppark tehát kibővült, de vezetni is nagyobb élmény őket, az SCS ugyanis a fizikai rétegbe is belenyúlt: a játék opcionális légfék-szimulációt kapott, végre modellezik a retardert, valósághűbb a fogyasztás (kihat rá a vezetési stílusunk is), és a műszerfal kijelzői is a fizikai réteg számításai alapján jelzik az értékeket (nem pedig szkriptfájlból dolgoznak).

A mesterséges intelligencia szintén elvégzett egy KRESZ-tanfolyamot, ugyanis az alkotók teljesen újraírták az MI-t is: a forgalom sokkal élethűbb, ügyesebben kezeli a húzósabb manővereinket, és a virtuális népek a katonás rend helyett kicsit változatosabban is vezetnek körülöttünk. Kezesebb lett továbbá a játékhoz mellékelt editor (a pályákat például immár szektorokra osztja, így egyszerre akár többen is dolgozhatnak egy mapmodon), sőt, még maga a Prism3D grafikusmotor is alapos optimalizáción esett át. Ugyanazon a PC-n a jelenlegi legfrissebb, 1.10.1-es javítás telepítésével lényegesen jobban fut a játék, mint megjelenésekor, és bár apróbb akadások még így is előfordulnak, összességében sokkal folyamatosabb vezetési élményt kapunk a foltnak köszönhetően.

Végezetül nem ússzuk meg közösségi élmény nélkül sem az újításokat, az SCS ugyanis egy központi kamionos játékportállal (a World of Trucksszal) és egy

AZ ÓCEÁN TÚLOLDALÁN

Bár az ETS2 kalapálása még nem ért véget, az SCS természetesen nem ragadt le a játéknál, következő etapjuk ugyanis már javában készül. Az American Truck Simulator, címéből sejthetően, a nagy kacsaúsztató túloldalán fog játszódni, az európai autópályákat így masszív amerikai sztrádák, a hazai utakon is ismerős modelleket pedig jenki csőrös gázolajpusztítók váltják majd (ezek közül egyelőre a Peterbilt és a Kenworth szereplése vehető biztosra). A jelenleg is fejlesztés alatt álló program valószínűleg korai hozzáférés konstrukcióban hagyja majd el a prágai garázst, és első körben Kalifornia úthálózatát nyitja meg a játékosok előtt (mint ahogy azt a Rig'n'Roll is tette évekkel ezelőtt). A pályabővítés a későbbiekben aztán elvileg ingyenes foltok formájában valósul meg, minden jel szerint Nevada felé.

Ezeket a traktorokat tuti, hogy a Farming Simulator 2014 pályáira kell átszállítani.

KÖZÖSSÉGI KÖZLEKEDÉS

Noha az ETS2 kizárólag szólómóddal érkezik, a konvojban fuvarozni vágyó játékosok ne csüggedjenek, a régebbi GTA-khoz és a Just Cause 2-höz hasonlóan ugyanis az SCS-játékok modderei sem pihentek, és mostanra sikerült működőképes multiplayer módot fabrikálniuk a játékhoz. Bár a mod még erős alfaállapotban leledzik (azaz elég instabil, és MI forgalom sincs benne), a fuvarválasztás és a pótkocsik leszállítása már a cikk írásakor elérhető buildben is működik, szóval semmi akadálya, hogy a cimborákkal együtt vegyétek be a sztrádákat (leszámítva persze az unatkozó, másokba poénból belehajtó vérpistikéket). A http://ets2mp.com/ oldalról lekapható modhoz mindössze a játék steames változatára van szükség (és nyugi, a dobozos változat CD-kulcsai is regisztrálhatók a Valve rendszerében).

combos, beépített fotóstúdióval egészítette ki a programot (a cikk képei is ez utóbbival készültek). Mondanom sem kell, hogy a kettő szépen egymás alá dolgozik, a játékban lőtt és kieffektezett kamionos képeinket ugyanis egyetlen kattintással az online fiókunkra tölthetjük, ahol aztán kommentelhetjük és lájkolhatjuk hasonszőrű kollégáink műalkotásait is.

FINOMHANGOLÁS

A fenti lista viszont tényleg csak a legfontosabb újításokat tartalmazza, a játékhoz forgalomba állított tucatnyi javítás ugyanis több száz kisebb-nagyobb egyéb változtatással is növeli a logisztikai élményt, amik a játék minden elemét kezelésbe veszik, a grafikától a kezelőfelületen át a játékmenetig.

Az ETS2 fejlesztése nem állt le a megjelenéskor, az SCS folyamatosan toldozgatja és csinosítja a szimulátorát.

Luxemburg vigyázz, mert jövünk. Már ha nem tévesztjük el a következő lehajtót. Már megint...

Ami a játékteret illeti: változatosabb lett a forgalom összetétele (egy rakás új autómodellt kapott az MI, de megjelentek a buszok is az utakon), új útszakaszokat építettek a gyári térképen (ilyen a kelet-nyugati irányú lengyel A2-es autópálya), az úttesten pedig végre megjelentek a balesetmegelőzést szolgáló zajcsíkok is. A cégmenedzselés szintén kényelmesebbé vált: a felvett MI-kollégák munkája végre külön naplófájlból követhető, és nagyobb eséllyel találnak munkát, jómagunknak ugyanakkor élethűbb fáradtságszimulációval kell megküzdenünk fuvar közben.

Javították a játék modkezelésén és hibatűrésén is (azaz végre nem kötelezően fagy csonttá a játék, ha olyan állást töltünk be, aminél eltávolított modot használtunk), de számtalan új opciót kapunk a kezelőfelületen is: profilunkat immár utólag is szerkeszthetjük (átállíthatjuk a nevünket, portrénkat, kedvenc márkánkat, valamint online profillá konvertálhatjuk a fiókunkat, amivel egyedi rendszámtáblát és avatart állíthatunk be), de menüből szabályozhatjuk az időjárást és a fékerőt is. Ja, és említettem, hogy a játék immár kezeli a kontrollereket, és teljesen kompatibilis az Oculus Rifttel?

MŰSZAKI PROBLÉMÁK

Az újítások száma és mértéke tehát elismerésre méltó, tennivaló viszont még ennek ellenére is van a garázsban, a játék ugyanis a gigantikus ráncfelvarrás ellenére sem szabadult meg minden zavaró momentumától. Ott van egyrészt a grafikusmotor: dacára a jelentős optimalizációknak, a játék még mindig hajlamos konfigtól függetlenül jelentősen beszaggatni a városokban, amit, a grafikai szintet figyelembe véve, nem nagyon tudok hova tenni, de azt sem, hogy miért nem sikerült két év alatt legalább egy kicsit tompítani a túlfacsart HDR-en (ami még mindig olyan erős, hogy nem lehet normálisan leolvasni tőle a táblák feliratait). A fülkenézet szintén kissé problémás, a műszerfal kijelzői ugyanis nagyon kicsik, nehéz leolvasni őket, így sokszor a 2D-s GPS-en kell meglesnünk a menetinfókat, ami azért nem nagyon segíti a beleélést. Végezetül ott vannak a gyári pályával kapcsolatos nyűgjeim: a hibajavítások dacára a német terület még mindig zavaróan monoton, a 2x2 sávos autópályák pedig tobzódnak a lehetetlen, a külső sávot lehajtósávvá alakító (és így csak egyetlen sávval továbbhaladó) csomópontokban (amik ráadásul elég megtévesztően is vannak kitáblázva).

CÉGÜNK JÖVŐJE

A fentebb taglalt szegecsek persze nem okoznak durrdefektet az élményben, a Euro Truck Simulator 2 ugyanis az SCS folyamatos támogatásának hála tényleg remek játék lett: polírozottabb, kényelmesebb, szép, nyugis, a menüből bekapcsolható szimulációkkal pedig épp annyira valósághű, amennyire szeretnénk. A jövő pedig rózsásan fest, az új játékok mellett ugyanis az ETS2 szervizelése sem áll le: keresztstabilizátor-szimuláció, a sebességkorlátozás GPS-en való kijelzése, ülésállítás és új kamionok várhatók többek között a közeljövő javításaival, de a csapat hivatalos SDK-t is fejleszt a moddereknek, hogy a játék akkor is továbbéljen, ha egyszer véget érne a foltrengeteg. Szimpatikus program egy szimpatikus csapattól – valahogy így kell sikerre vinni egy rétegjátékot.

ÉRTÉKELÉS

Az SCS hozzáállása példaértékű, az 1.10.1-es ETS2 ugyanis minden téren kilométereket ver a garázsból kifutott alapverzióra. Nincs mese: a játék talán a jelenleg kapható legélvezetesebb közúti járműszimulátor!

PRO

Új és licencelt kamionok, gatyába rázott MI, masszív optimalizáció, továbbfejlesztett vezetési modell, és tonnányi kisebb bugfix/fejlesztés.

KONTRA

Városokban még mindig hajlamos akadozni a játék, a HDR továbbra is zavaróan erős, a gyári pálya pedig azért még tobzódik monoton és zavaró elemekben.

85%

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy az első, minden részletre kiterjedő Euro Truck Simulator 2 tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobb oldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngészőbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/ets2

DOTALAPOK

NEGYEDIK RÉSZ: TÁRGYAK ÉS FUTÁROK

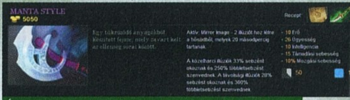
[ÍRTA CHRIS] **Üdvözlünk minden DotA-rajongót rovatunk negyedik részében, amelyben a játék egyik legérdekesebb részét boncolgatjuk: a tárgyakat. Megismerhetitek, hogy a hősök mitől válhatnak valódi gyilkológépekké, és hogy miért is olyan fontos a farmolás és az aranyszerzés. Készüljetek fel, mert kicsit bonyolult téma következik!**

Sokan azt hiszik, hogyha egy hős pár szinttel magasabb, mint ellenfele, máris jóval erősebb a másiknál. Bár a magasabb szint elérésével jobb és erősebb képességeket szerez minden karakter, ahhoz, hogy pusztító gépezetté váljon, tárgyakra is szüksége lesz – nélkülük bajnokunk valójában csak félkarú óriás. Tulajdonképpen azt is mondhatjuk, hogy egy hős ereje és hatékonysága nagyjából fele-fele arányban függ attól, hogy milyen magas szintű, és milyen holmikat sikerül összevásárolnia magának. A DotA 2-ben található tárgyak ugyanis nem csupán egyszerű kellékek, amik pár tulajdonságpontot javítanak a hős képességein és meglapulnak készletünkben, hanem esetenként hatalmas bónuszokat adnak, melyek döntő fontosságúak lehetnek, ha harcra kerül a sor. Amennyiben a hősök megszerzik alapvető felszerelési tárgyaikat, sebzésük, kitérési esélyük, sebességük oly mértékben megnő, hogy a későbbiekben már csak nagyon nehezen lehet megállítani őket. Ezért is fontos, hogy tisztában legyetek a rovatunk korábbi részeiben emlegetett last-hit fogalmával, és azt hasznosítva a lehető leggyorsabban gyűjtsetek be annyi aranyat, amivel megvehetitek bajnokotok számára a legfontosabb cuccokat.

FAÁGTÓL A VARÁZSBOTIG

A DotA 2-ben tárgyakat aranyból vásárolhatunk, majd hősünk hat foglalatának egyikébe pakolhatjuk be azokat. Egyszerre tehát mindössze hat cucc lehet nálunk, ami gyakorta kevés, viszont eladni vagy táskánkból tárgyat kidobni bármikor tudunk, amennyiben a jobb egérgombbal rákattintunk az adott holmira, vagy egyszerűen kihúzzuk azt az egér bal gombjának nyomva tartásával. Hogy ne legyen egyszerű az élet, tárgyakat nem egy, hanem három helyen vásárolhatunk magunknak. A legfontosabbakat a bázisunkon található üzletben vehetjük meg, de rengeteg olyan kacat is akad, amiket csak és kizárólag az úgynevezett Secret Shopból szerezhetünk be. Találunk továbbá egy harmadik boltot is az arénában, ez az úgynevezett Side Shop. Itt olyan tárgyakat zsákolhatunk be, melyek hasznosak lehetnek a karakterünk fejlődése szempontjából, de az üzlet készlete igencsak limitált. Itt vásárolhatunk például sima Boots of Speedet (ami alapvető felszerelés minden hős számára), de Tangót vagy Clarityt már nem – ezekért vissza kell mennünk a bázisunkhoz. Mivel közös árulap van (azaz nem válogathatunk boltonként a termékek között), így csak egy kis ikon adja tudtunkra, hogy az adott holmi melyik kereskedőnél kapható.

A játékban jelen pillanatban 128 tárgy vásárolható meg, és ezek rengeteg kategóriára bonthatók. Kezdjük a legalapvetőbbekkel: léteznek fogyasztható (consumable) és nem fogyasztható cuccok. Előbbiek töltetekkel rendelkeznek, melyeket azok számától függően lehet aktiválni. Vannak tárgyak, melyekben csak egyetlen töltet van, ilyen például az Observer és a Sentry Ward, és ezek a pályára helyezve aktiválódnak. Más felszereléseknek területre ható erejük van, ilyen például a Dust of Appearance vagy a Smoke of Deceit, melyek elsütéskor felfedik, vagy épp elrejtik szem elől a közelben lévő hősöket. A játék egyik legalapvetőbb és legismertebb tárgya a Tango, mely egy négy töltettel rendelkező gyógyítóeszköz: ha egy fán használjuk, akkor hősünk életereje lassan elkezd újratöltődni.



Íme egy nagyon hasznos tárgy carry játékosoknak. A jobb felső sarokban látható, miből rakhatjuk össze.

Ezenfelül léteznek aktív és passzív tulajdonságú tárgyak is. Aktív tulajdonságúnak nevezzük azt, ha

Első nekifutásra nem könnyű eligazodni a DotA 2 tárgylistájában. Minden holmi hasznos valamilyen szinten, de nem mindegyik hős számára. Szerencsénkre a játék sok beépített útmutatóval segít abban, hogy melyik bajnoknak milyen tárgyat vásároljunk a mérkőzés egyes szakaszaiban.

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a Chris által írt DotA 2 tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/dota2

A tárgyak vásárlása és használata szintén nem olyan egyszerű a DotA 2-ben. Cikkünk ezúttal ezen a területen igyekszik eligazítást tartani.

az adott holmi használatával aktiváljuk az abban lévő tulajdonságokat (legyen szó akár átmenetileg gyorsabb támadásról, vagy mágikus védelmet biztosító védőburokról). A passzív tulajdonságok pedig azok, melyeknek hatása folyamatosan jelen van a hősön. Ezenkívül a tárgyak javíthatják a hősök három alapvető tulajdonságát is, az erőt, az intelligenciát és az ügyességet, valamint megnövelhetik a mozgási sebességüket, a regenerálódási képességüket és a páncélzatukat is.

KOMBINÁCIÓS JÁTÉK

Ha eddig sikerült mindent feldolgoznotok és megértenetek, akkor most kapaszkodjatok meg, mert jön a kavarás! A cuccokat három főbb csoportba sorolhatjuk: először is léteznek alaptárgyak, mint amilyen az Iron Branch, a Slippers of Agility vagy a Boots of Speed. Aztán vannak összetett tárgyak, melyeket úgy szerethetünk meg magunknak, ha több egyszerű tárgyat kombinálunk egymással. Ahhoz például, hogy megkaparintsuk az Urn of Shadowst, szükségünk lesz három alapszintű holmira (kettő Gauntlets of Strenght és egy Sage Mask), valamint meg kell vennünk hozzá egy receptet. A kombinálás nagyon egyszerű: elég, ha ezek a tárgyak egyszerre bekerülnek a készletünkbe, s az urna (vagy bármilyen más összetett tárgy) máris összeáll. A tárgyak ritkaságát, illetve erejét különféle színekkel különböztetjük meg: az alapszintűek fehérek, a ritkábbak zöldek és kékek, a nagyon ritkák pedig bíbor- és narancsszínben játszanak. A bíborszínű Heart of Tarrasque például már egy elég összetett és drága cucc, viszont hihetetlen mértékű életerő-regenerációt biztosít a tulajdonosának.

Szerencsére a játék alapból sokat segít abban, hogy melyik tárgyhoz miket kell összevásárolnunk ahhoz, hogy összeállíthassuk magunknak. Elég csak shift+bal egérgombot nyomnunk a kiválasztott holmira az üzletben, és az összeállításához szükséges komponensek azonnal bekerülnek a gyorsvásárlási listánkra. Amennyiben ezek közül bármelyikre sikerül elég pénzt összegyűjtenünk, a játék csilingelő hangeffekttel jelzi számunkra, és ha minden összegyűlt, már mehetünk is szórni a pénzünket.

NA DE MIT VEGYEK?!

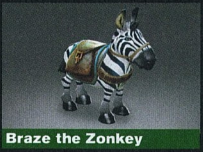
Természetesen nem minden tárgy hasznos minden hős számára, ezért aztán a játékban (és különféle weboldalakon) kismillió útmutatót és listát találhatunk arról, hogy melyik hőssel miket érdemes megvásárolnunk (játék közben a kis könyvikonra kattintva böngészhetjük az útmutatók között, de persze összeállíthattok saját listát is minden hőshöz). Ezen ajánlott tárgyakat négyféle kategóriába sorolják azok, akik a listákat összeállítják. Először is léteznek Starting Itemek, melyek összértéke általában nem haladja meg a 625 aranyat, azaz azt az összeget, amennyivel minden hős megkezdi a játékot; ezeket rögtön a mérkőzés elején érdemes megvenni, hogy aztán segítségünkre legyenek a meccs korai szakaszában. Aztán minden hősnek akadnak alapvető (Core) tárgyai: ide sorolhatók azok, amiket mindenképp érdemes lesz megvásárolnunk, hogy maximálisan ki tudjuk használni bajnokunk alapképességeit. Axe-nak például nagyon hasznos, ha van egy Blink Daggerje, amivel hirtelen beteleportálhat az ellenséges játékosok közé, és magára húzhatja azokat. Léteznek továbbá helyzettől függő, azaz úgynevezett Situational Itemek, melyeket akkor kell megvásárolnunk, ha az adott mérkőzés éppen azt diktálja. Ha például az ellenfél csapatában sok a mágikus sebzéssel támadó hős, akkor érdemes lesz beszereznünk a Black King Bar nevű tárgyat, amivel pár másodpercig immúnissá válunk mindenféle varázslatra. Végezetül pedig találunk a listákon luxuscikkeket is, melyekre akkor érdemes költeni, ha sikerül az ellenfél fejére nőni, és már annyi a pénzünk, mint a pelyva.

A FUTÁR

Külön bekezdést érdemel a játék egyik legérdekesebb tárgya, a futár (courier), ami lényegében egy szállítóeszköz. Funkciója, hogy segítségével a játékosok kihozathatnak tárgyakat a bázisukról vagy akár a Secret Shopból, s így nem szükséges elhagyniuk a sávjukat azért, hogy szert tegyenek némi felszerelésre. A futárt a játék elején kell megvenni, viszont elég, ha az öt játékosból csak az egyik költ erre (általában a support-karakterek feladata lenne ez); ára 150 arany. A futárt a csapat bármely tagja irányíthatja, mi is gyorsan kiválaszthatjuk azt az F3 lenyomásával. Amint a mérkőzésben elérjük a harmadik percet, a futárt átalakíthatjuk egy gyorsabb, az akadályokon és a fák felett is átrepülni képes változattá, ami 225 aranyba kerül. Fontos viszont tudni, hogy a futár bármikor elpusztítható, s ha egyszer lelövik, akkor három percig kénytelen lesz a csapat meglenni nélküle, és ilyenkor a benne lévő tárgyakat egészen addig nem érjük el, amíg hordozójuk újjá nem születik.

FUTÁROKKAL NE FUKARKODJ!

Bár a futárok funkciója sosem változik, tehát segítenek leszállítani a hősök számára a megvásárolt tárgyakat, de a kinézetük rengeteg formát ölthet, a különböző „skineket" a DotA 2 marketplace-en lehet beszerezni. A legdrágább egyedek akár 15 euróba is kerülhetnek.


Braze the Zonkey

Son of the Storm

Little Green Jade Dragon

Prismatic Drake

Redhoof

Mighty Boar

A jobbra lent található SHOP gombra kattintva bármikor megnyithatjuk az üzletet, ahol válogathatunk a vásárolható holmik között. Közvetlenül mellette található az ajánlott tárgyak listája, amelyek az adott hős számára lehetnek hasznosak.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/dota

FlatOut 2

[ÍRTA JOHNBART] **A visszahúzódó finnek nem igazán a humorérzékükről ismertek, épp ezért meglepő, hogy a játékvilág talán legmókásabb zúzós autóversenye Helsinkiből érkezett. Dögös verdák, pörgős rockzene és totális pusztítás: rovatunk e havi vendége a FlatOut 2.**

Különösen érdekes a fenti disszonancia annak tükrében, hogy a Bugbear Entertainment egy komoly hangvételű szimulátorral, a történelmi íven faroló Rally Trophyval mutatkozott be még 2001-ben, hogy aztán a profi ralizást három évre rá egy bolondos, ámde pusztító roncsderbivel váltsa. Ez volt a FlatOut, a Burnout-sorozat akkori PC-s alternatívája, ami két olyan elemre épült, amit a Need for Speed: Undergroundokon megcsömörlött PC-s játékosok felettébb hiányoltak: a komolytalan, mégis adrenalindús hangulatra, másrészt a pálya- és verdapusztító autóversenyekre. A recept bevált, a folytatás így adta magát, a 2006-os második rész pedig minden ízében rákontrázott elődjére.

MÁSODIK SEBESSÉG

Tette ezt ráadásul úgy, hogy a lényeg nem változott, a FlatOut 2 így inkább tekinthető elődje (lényegesen) kibővített feldolgozásának, mintsem újszerű folytatásnak, a körítés és a cél így nem változott. Adott volt nyolc versenyző, akik minden felesleges sallang (értsd: bármiféle magyarázat) nélkül egymás lezúzásával igyekeztek elnyerni egy bajnokság trófeáját, valamint 34 autó, 57 pálya és három játékmód, amelyekből a fentebb emlegetett bajnokságot összerakták.

ADATOK

KIADÓ
Empire Interactive

FEJLESZTŐ
Bugbear Entertainment

MEGJELENÉS ÉVE
2006

MŰFAJ
verseny

MULTI
van

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

Elődjéhez hasonlóan a verdákat itt is három kategóriába osztották (bár maguk az osztályok némileg változtak): a Derbi szint benzinzabálói a ronda és finom csokoládéhoz hasonlóan elszomorító külsővel, de strapabíró belsővel érkező járgányok voltak, a versenyosztályú gépek jobb menetteljesítménnyel, de gyengébb kasztnival szálltak versenybe, míg az utcai verdák gyönyörű, nagy teljesítményű, de könnyen rommá törhető csodákból álltak. A három kategória természetesen három eltérő versenysorozatot jelentett, ám autóosztálytól függetlenül mindegyik liga ugyanazon pályákon és játékmeneten osztozott: körversenyek, speciális futamok és elborult kaszkadőrmutatványok adták mindegyik versenysorozat magvát, ami bár hosszú távon unalomba fulladhatott (elvégre minden kupát ugyanazon pár tucatnyi pályából ollóztak össze), maguk a versenyek zseniálisak voltak.

A sorozat jogai ugyan már nincsenek a fejlesztőnél, de a Next Car Game megjelenésével emiatt már nem is kell aggódni.

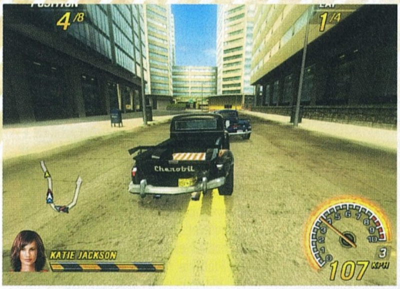
TÖK JÓ HAJSZA

Időnk nagy részét a 30 körpálya valamelyikén töltöttük, ahol bár a fő cél a dobogós helyezés megszerzése volt, a versenyek kaptak egy nagyon fontos csavart: a pénzmag zömét (melyből új autókat vehettünk, vagy feltuningolhattuk a meglévőket) nem a dobogós helyezés megszerzésével, hanem a pálya és a konkurencia lepusztításával szerezhettük be. Erre pedig a játék remekül rájátszott: minden koccanást és ütközést csillagokkal (és a győzelemhez elengedhetetlen nitróval) díjazott, a durvább

Egy autós játékban egész egyszerűen nincs szebb látvány egy látványosan törő kasztninál, és a FlatOut-sorozat ezt az évek során szinte tökéletesítette, néha még a Burnoutot is túlszárnyalva.

KESERÉDES FOLYTATÁS

Bár a Flatout-sorozat első két része kellemes arcade autóverseny lett, a széria története a továbbiakban nem alakult valami rózsásan. A Bugbear ugyanis a PSP-re kiadott FlatOut: HeadOn után elhagyta a sorozatot, a jogok pedig a Strategy First kiadóhoz kerültek, amely a FlatOut Wii-portját jegyző Team6-et bízta meg egy új számozott etap fejlesztésével. A 2011-ben kiadott FlatOut 3 végül minden téren borzalmasnak bizonyult: pocsék irányítás, idegesítő MI, ronda grafika és sivár hangulat jellemezte, amit Chocho 55%-os értékeléssel „jutalmazott" 2012/02-es számunkban. Ne hallgassatok hát a marketingmaszlagra, és kerüljétek el a harmadik részt: tegyünk úgy, mintha a FlatOut-sorozat az Ultimate Carnage-dzsel véget ért volna, így mindenki jobban jár – a Next Car Game-et pedig könyveljük el a FlatOut igazi folytatásának!



koccanások több lét hoztak a konyhára, a meccsek végén pedig extra pénzkötegeket kaptak a legjobb eredményekkel hencegő versenyzők (azaz a leggyorsabb, a legtöbb sebzést kiosztó, vagy épp a pályát legjobban ledózeroló autósok). A futamok mindegyike így igazi kihívást jelentett, mivel a padlógáz önmagában nem volt elegendő: elég agresszívnak kellett lennünk ahhoz, hogy a versenytársak gajra vágásával nitró és pénz álljon a házhoz, de figyelni kellett a tabellát is, az új futamok ugyanis csak dobogós helyezés esetén nyíltak meg.

AUTÓBONTÓ

Hasonló kihívásokban egyébként a másik két játékmód, azaz a speciális versenyek és a Stunt Mode néven futó rongybabafizikás marhulás sem szűkölködött. Az elsőnél speciális (kereszteződésekkel tarkított) pályákon versenyezhettünk vagy arénaszerű terepeken, pl. benzinkútnál (!) vagy bevásárlóközpontban (!!) szervezett derbikben zúzhattunk – előbbieknél a játékmenet a normál körversenyekére emlékeztetett (de a nitró automatikusan töltődött), a derbik viszont kizárólag a pusztításra fókuszáltak, ahol a cél a legtöbb (ütközésből szerzett) pont megszerzése volt.

A Stunt Mode ezekkel szemben viszont egy tucat ízig-vérig ügyességi játékot tartogatott, ahol sofőrünket egy rakétameghajtású autóból „kilőve" kellett irányítanunk, és az aréna meghatározott feladatát (vízen pattogást, egy adott magasság elérését, vagy épp tekegolyók ledöntését)

> **HONNAN SZEREZHETEM BE?**
>
> **A FlatOut második epizódja is azon játékok sorát erősíti, melyeket beszerezni egyáltalán nem nehéz dolog. Az alapjátékot ezúttal is inkább a GOG-ról érdemes megvásárolni, hiszen az garantáltan együttműködik a legújabb operációs rendszerekkel, ám a feljavított, kibővített rendezői változatot ott már nem találod meg, az kizárólag a Steamen zsákolható be. A döntés a tiéd: egyikkel sem veszíthetsz, mindkét kiadás kiváló!**
>
> gog.com

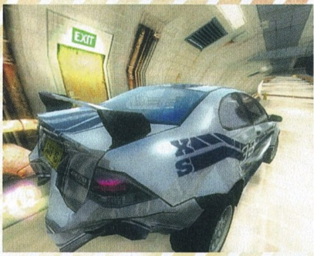
teljesítenünk. Ezen mutatványok begyakorlása ellenben eltarthatott egy ideig, főleg mivel a (pályán fizikailag nem látható) ellenfelek olykor hajmeresztő pontszámokkal nyerték meg a nyaktörő feladatokat.

A három játékmód tehát szükséges (és elégséges) változatosságot biztosított, az adrenalinban gazdag futamok sora és a látvány pedig képes volt feledtetni az idővel zavaróan ismétlődő terepek okozta csalódottságot.

TEREPRENDEZÉS

A játékot a Bugbear saját fejlesztésű motorja, a ROMU hajtotta, a látvány pedig teljesen rendben volt. A pályák kifejezetten hangulatosak voltak (a hajnali napfényben fürdő farmoktól a zárt versenypályákon át az éjszakai nagyvárosi utcákig mindenütt garázdálkodhattunk), a fény-árnyék hatások remekül festettek, az autók csodásan néztek ki, a fizikai réteg pedig lehengerlő munkát végzett. Pályánként közel 5000 leamortizálható objektum várta a benzingőzös hordát, de az autók is 40 különböző ponton roncsolódhattak (sofőrünk pedig egy keményebb ütközés után üvöltve repült ki a szélvédőn), a törésmodell így annak ellenére volt nagyon látványos, hogy a kasztni ténylegesen nem deformálódott: a karosszériát minden vasnál csak egy adott szintig bonthattuk le. A menettulajdonságokat ellenben már sokkal megengedőbbre programozták: bár az autók érezhetően eltérően viselkedtek, mindegyiket pofonegyszerűen vezethettük, a bekapott sérülések pedig a legkevésbé sem befolyásolták a teljesítményt.

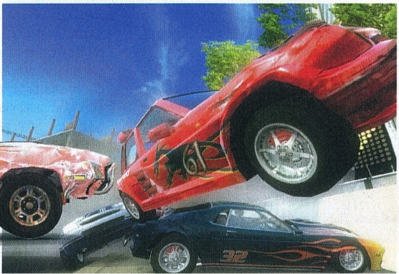
Az optimalizáció szintén remek volt: a minimumként megadott konfiguráción közepes beállítások mellett reccenés nélkül futott a játék, azt meghaladó PC-ken pedig gyakorlatilag bárki csutkára húzhatta a beállításokat. A motort tehát példaértékűen megírták – remélem, hogy ezt a jó tulajdonságát a Next Car Game alatt futó ROMU-iteráció is megtartja majd…



HALÁLI IRAMBAN

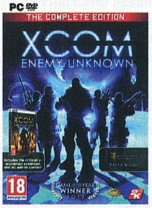
Egyszerű, de nagyszerű autóversenyt rakott össze 2006-ban a finn Bugbear, amely kis adagokban és hosszú órákig fogyasztva is remek szórakozás volt: bár a körítés kissé fapadosra sikeredett, azaz pár kupa után mind az egy kaptafára épülő zenei könyvtár rockszámai, mind a versenypályák zavaróan gyakran ismétlődtek, a FlatOut 2 máskülönben kitűnő autós mókának bizonyult (itthon pedig különösen jó vételnek, hiszen a hazai forgalmazó eleve nyomott áron adta ki). Ha szereted az őrült és ütközésekkel gazdagon tarkított száguldást, PC-n ez a nyolc éves csoda még mindig megállja a helyét, de akkor sincs gond, ha zavar a régies grafika, 2008-ban ugyanis FlatOut: Ultimate Carnage cím alatt a Bugbear ismét megjelentette a játékot. A remake pedig egész jól sikerült: a feldolgozás lényegesen felhúzott grafikával, nyolc helyett 12 fős mezőnnyel, illetve némi tartalmi bővítéssel (új autókkal és játékmódokkal) érkezett. Kifogás tehát nincs – ha annak idején kimaradt a finn autós tombolás, pótold mielőbb e hiányosságot!

85%



TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**



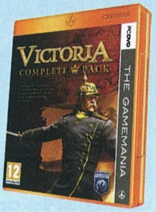
XCOM: THE COMPLETE EDITION Komplett invázió

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **2k Games** FEJLESZTŐ **Firaxis Games**

Amikor néhány éve hírül adta a Sid Meier vezette Firaxis, hogy új életet lehelnek a klasszikus UFO-ba, senki sem gondolta, hogy az eredmény olyan magas minőségben fog tündökölni, mint az a 2012-es XCOM-játék, ami végül elnyerte a PC Guru Magazin „Év játéka" díját. Pedig így történt: az XCOM: Enemy Unknown minden régimódi TBS-es vonást magában hordozott, viszont sikerrel öntötte nyakon a véletlenszerű csaták és a körökre osztott játékrendszer köré szabott játékmenetet egy rakás modern megoldással, például kiváló 3D-s grafikával, könnyed irányítással, és persze barátságosan bárgyú történettel. Ezt pedig még fokozni is sikerült az egy esztendővel később, azaz tavaly kiadott XCOM: Enemy Within című kiegészítővel, ami négyzetre emelte a földönkívüliek inváziója jelentette fenyegetés mértékét. Bár a két alkotás külön-külön is megéri az árát, most egyetlen csomagban megvásárolhatók, ugyanis az XCOM: Enemy Unknown – The Complete Edition 4.990 forintért vesztegetett doboza mindkét játékot magába foglalja.

Szőkék előnyben VICTORIA COMPLETE PACK

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **Paradox Interactive** FEJLESZTŐ **Paradox Interactive**



A grand strategy műfaj királyaként tisztelt Paradox Interactive nemcsak a kiváló Europa Universalis-sorozattal és a Crusader Kingsszel kényezteti az amúgy nem túlságosan népszerű zsáner rajongóit, hanem a kissé háttérbe szorult, mégis kiváló Victoriával is, ami címével ellentétben nem egy fiatal szöszi koleszos kalandjait hivatott szimulálni (bár az is kétségtelenül izgalmas lenne), hanem a viktoriánus korszak európai erőviszonyait, melyek az első világháborúban, majd az azt lezáró béke-diktátumokban teljesedtek ki. A Victora és a Victoria II mindent tud, amit egy grand strategy-játéknak illik: kidolgozott történelmi háttere, fejlett gazdasági motorja, valamint kiemelten fontos, és meglepően jól üzemelő diplomáciája a stílus neves kihívóival szemben is tiszteletet követel. És hogy miért nem szeparáljuk el egymástól a két játékot? Nos, miért tennénk, amikor a Victoria Complete Pack megvásárlásával mindkettő a tiéd lehet, beleértve a két kiegészítőt is. Ez ám a visszautasíthatatlan ajánlat!

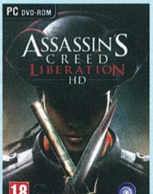
WINGS OF PREY - PREMIUM EDITION Vasmadarak harca

ÉRTÉKELÉS **91%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **505 Games** FEJLESZTŐ **Gaijin Entertainment**

Mielőtt megcsinálták volna a Wargaming.net-birodalmat alaposan megszorongató War Thundert, az orosz Gaijin Entertainment a hagyományos, dobozos termékek piacán is bebizonyította, hogy bizony értenek a második világháborúhoz és a légi csatákhoz. Bár a patinás IL-2 Sturmovik sorozatból kicsit kilóg, de a korábbi részekhez képest sokkal arcade-osabb Wings of Prey még így is az IL-2 família egyik legszínvonalasabb, legminőségibb darabja, melynek kampányában mind a szövetségesek, mind a tengelyhatalmak vasmadarait be lehet vetni. A Platinum kiadás így már önmagában is kötelező választás a műfaj minden rajongójának, hát még ha azt is figyelembe vesszük, hogy a lemezen nem csupán az alapjáték, de a remekbe szabott Wing of Luftwaffe kiegészítő is megtalálható. Ha unod az online légi csatákat, ha filmszerű, látványos akcióra vágysz, és szereted, ha a bőrödet égeti a forró ólom, akkor ez a te játékod, ami rettentő olcsón, alig 2490 forintért lehet a tiéd. Ez egy kihagyhatatlan ajánlat!

Szabadság, szerelem ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD

ÉRTÉKELÉS **75%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**



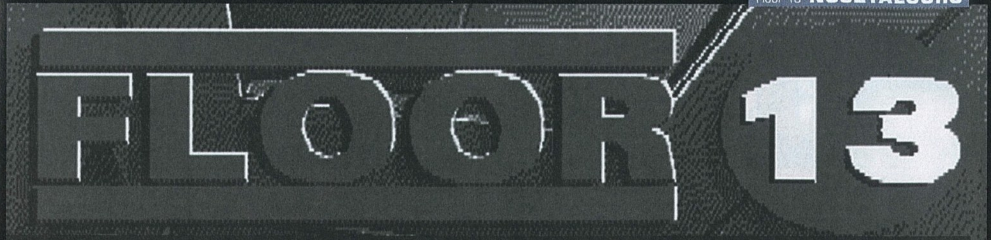
Az Assassin's Creed világa egy különös hely. Már az is elég furcsa dolog, hogy a kánon szerint ezer éve harcoló templomosok és asszasszinok még mindig nem ismerik fel egymást messziről, holott előbbiek gonoszsága már kilométerekről hallható női sikolyokat eredményez, utóbbiak felszerelése és csuklyája pedig akarva sem lehetne feltűnőbb. De ahhoz képest mindez smafu, hogy a Liberation című mellékágban egy fekete amerikai-francia nemessel, a gyönyörű Aveline-nel rohangálhatunk a szabadságharcban épp nyerni készülő Amerika házainak tetején, hogy segítsünk a rabszolgaságban senyvedő ártatlanok százain, akiket a többi orgyilkos simán elfelejt felszabadítani. Bár a Liberationt eredetileg az AC3 PS Vitás testvérjátékának szánták, és mint ilyen, korántsem akkora léptékű, mint számozott rokonai, azért így is korrekt Assassin's Creed-élményt nyújt, ára pedig nagyon baráti a benne rejlő tartalomhoz képest. Rajongóknak nemcsak ajánlott, hanem egyenesen kötelező vétel.

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON Tini Nindzsa Sárkányok

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**

A múltbéli jövőnk egy pokol. 2007-et írunk, az emberiség pedig idejekorán megízlelte a nukleáris világégés perzselő ízét. A második vietnami háború véres lezárása után azt hittük, egy rövid ideig fellélegezhetünk (persze csak megfelelő gázmaszkkal az arcunkon), de sajnos nem így történt. Egy elmebeteg tudós ugyanis felesküdött, hogy kiborgokból verbuvált hadseregével uralma alá hajtja az így is rettegő emberiséget. Hogy ki állíthatja meg? Senki. Legalábbis senki emberfia. Rex „Power" Colt őrmester azonban csak volt ember, ma már félig gép, így talán alkalmas a világ megmentésére. Persze kizárólag abban az esetben, ha te, játékos, segítesz neki a feladatban, és a '80-as éveket idéző retrofuturisztikus Far Cry 3: Blood Dragon pályáit végiglövöldözve elhozod a radioaktív napfelkeltét. Utadat robottigrisek, kiborgkatonák, plazmafegyverek és sok-sok vulgáris poén szegélyezi majd, hogy végül csak a legerősebb élhesse túl a megsemmisítő összecsapás-sorozatot. Felkészültél az infernóra?

VEDD MEG A JÁTÉKOKAT A PC GURU WEBSHOPBAN! Májusban elstartolt a PC Guru Webshopja, ahol a rovatban szereplő játékok mindegyikét megveheted: böngészd át a folyamatosan bővülő kínálatunkat! http://shop.pcguru.hu



[ÍRTA WILSON] **Politikai témájú játék manapság szinte egyáltalán nincs, pedig két évtizeddel ezelőtt nem volt elvetendő ötlet, ha valaki kifigurázta vagy hűen ábrázolta korának eseményeit. Talán a Paper's Please sikerével átszakad ez a gát – hozzá hasonló játék ráadásul már 1992-ben is volt, és jó eséllyel soha nem hallottál róla!**

Vannak olyan játékok, amelyek csak a születési helyükként számon tartott ország határain belül ismertek. Ennek több oka is lehet: a legkézenfekvőbb a nyelvi akadályokban keresendő (több ezerre vezethető vissza például azon japán játékok száma, melyek sohasem lettek más nyelvre lefordítva), esetleg a téma nem mond semmit a külföldieknek, vagy szimplán csak egy olyan korban, olyan körülmények között került a piacra az adott szoftver, hogy senki nem hallott róla. Ennek tökéletes példája a Floor 13, az 1992-es, eredetileg Amigára, majd MS-DOS-ra és Atari ST-re is kiadott stratégiai játék, amelyet ugyan az ekkoriban a videojáték-iparban is kifejezetten erős Virgin Interactive támogatott, de egyszemélyes alkotója, David J. Eastman és csemetéje úgy tűnt el a süllyesztőben, hogy a briteken kívül már senki nem emlékszik rá. Illetve nem emlékezne, ha nem jelent volna meg a zseniális Papers, Please.

A TITOKMINISZTER

Mi a közös egy 1992-es, és egy többszörösen díjnyertes, az átlagember számára sem ismeretlen 2013-es indie sikercímben? Minden

Sajnos lehetetlen beszerezni, digitális változat nem létezik belőle: elviselnénk egy remake-et!

és semmi: Lucas Pope zseniális, disztópikus kalandja ugyanis le sem tagadhatná, hogy a Floor 13 szellemi örököse, mind a megvalósítást, mind a témát illetően. Igaz, a helyszín itt nem egy fiktív ország, és te, a főhős sem a határon ellenőrzöd az útleveleket. Ennél sokkal fontosabb feladatot van, hiszen te vagy a Mezőgazdasági és Halászati tárca főigazgatója. Csakhogy a közigazgatásnak nincs ilyen ága, és a jellegtelen irodaház 13. emeletén lévő részleged sincs rajta a térképeken – a 13. emeleten ugyanis más munka folyik, legfőbb és egyetlen célod nem más, mint az aktuális kormány népszerűségének szinten tartása. Hogy a feladat mennyire komoly, azt remekül összefoglalja a Floor 13 fülszövege:

„Üdvözlet Britanniában. Üdv a világ egyik leghatalmasabb nemzetében. Üdv a demokráciában. Üdv a 13. emeleten. A demokrácia és a szabad sajtó földjén botrányokból nincs hiány, és a te feladatod eltüntetni a bajkeverőket, hogy ne csorduljon e szabad ország számtalan csodája. Kizárólag a miniszterelnöknek felelsz. Nem létezik sem az irodád, sem a csapatod. Meg tudod akadályozni, hogy a botrányok ne tépázzák meg a kormányt? Csak egy módja van, hogy ez kiderüljön. Remélhetőleg nem úgy végzed, mint az előző igazgató…"

Az előző igazgatót ugyanis baleset érte: áldozatul esett a defenesztrációnak, közismertebb nevén „az esetnek, mikor kihajítanak az ablakon". Az, hogy elkapod-e a kórt, csak rajtad múlik, de sok időd nincs rá: a miniszterelnök húsznaponta látogatást tesz az irodádban, átnyálazza a legfrissebb közvélemény-kutatás eredményeit, és ha a népszerűségi indexet 50 százalék alatt találja…nos, legyen elég annyi, hogy aznap nem a főbejáraton távozol az irodából, és többé vissza sem kell menned.

Mivel a játék egésze szöveges menükből és szimpla illusztrációkból áll, ezért teljesen jól öregedett, mai fejjel kipróbálva is tökéletesen élvezhető.

ADATOK

KIADÓ
Virgin Interactive

FEJLESZTŐ
David J. Eastman

KIADÁS ÉVE
1992

PLATFORMOK
Amiga, MS-DOS, Atari ST

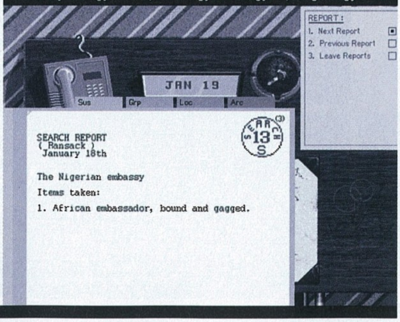
PISZKOS ÜZELMEK

Az angol humor utánozhatatlan szatírájából bőségesen markoló Floor 13 ezt a kényes feladatot persze nem halálos komolysággal meséli el. Elég csak megemlíteni az igazgatói léted másik fontos szereplőjét, az egyiptomi maszkban megjelenő „Titkos Nagymestert", aki alkalomadtán meglátogat, hogy olyan bizarr megbízásokat adjon, melynek során vissza kell verned a gyíkemberek támadását, a maffia által küldött merénylőket, vagy a szabadkőművesek és az Illuminati machinációit.

Persze az időd nagy részét nem ezzel töltöd: a körökre osztott játékmenet mindig egy napot mutat be. Reggel besétálsz az irodába, megnézed az asztalon heverő dossziékat, elolvasod a jelentéseket, megnézed, éppen milyen veszély fenyegeti a kormányt, aztán döntesz, hogy mi legyen az üggyel, és a hozzá kötődő személyekkel. A véletlenszerűen generált, minden próbálkozáskor teljesen más esetekből összefűzött történet folyamatosan éberen tart, hiszen sosem tudhatod, hogy aznap milyen zűr vár rád. Lehet, hogy meg kell mentened az Egyesült Államok elnökének elrabolt gyerekét, esetleg fel kell oszlatnod a királynő által nemrég kitüntetett lord által üzemeltetett droghálózatot, néha pedig olyan tudósokat kell elhallgattatnod, akik épp készülnek bejelenteni, hogy a legújabb találmányuk valójában semmit se ér. Az, hogy miként kezeled a kialakult szituációkat, már teljes egészében rajtad múlik. Az adott ügytől függően lehallgathatod a célszemély telefonját, feltörheted a postafiókját, ügynököket küldhetsz a nyakára, a médiát felhasználva lejáratókampányt indíthatsz, szélsőséges esetben pedig kommandót vagy bérgyilkost is bevethetsz. A végkimenetel mindig az időzítéstől függ: ha például gyilkosságra szánod a fejed, a célszemély lehet, hogy pont máshol lesz, és ki tudja, hogyha megneszeli a támadást, miként reagál rá...

Talán ebből is látszik, hogy a Floor 13 van annyira zseniális, mint a Paper, Please, és a szövegközpontú tálalása miatt legalább annyira élvezetes manapság is, mint két évtizeddel ezelőtt – szép dolog a demokrácia, de a karbantartásra itt is szükség van!

Vannak a félresikerült küldetések, és vannak azok a behatolások, ahol a zsákmány nem egy dosszié, hanem egyenesen egy élő, lélegző nagykövet.



VISSZA A JÖVŐBE

[ÍRTA WILSON] ***Könyvtárosnak lenni nem a világ legjövedelmezőbb állása, ahogy a múzeumi kurátorok sem tagjai a milliárdosok klubjának, munkájuk mégis felbecsülhetetlenül értékes, különösen egy olyan világban, amely percenként termeli a javakat, és még ha ezek nagy része szemét is, van, amit érdemes megőrizni. De mi van azokkal a dolgokkal, amiket szinte lehetetlen elmenteni az utókornak?***

A számok nem hazudnak, feltéve, ha nem manipulálják őket: a grafikonok, kör-, oszlop- és sávdiagramok világában is könnyű csalni, még sincs jobb értékmérője a videojáték-ipar jelenlegi helyzetének a Steam statisztikaösszegző oldalánál (http://store.steampowered.com/stats/). A kétóránként frissülő, a hardverekkel és a játékokkal egyaránt kapcsolatos, releváns adatokat összegyűjtő portálon nemcsak azt látni, hogy a napi ötmillió Steam-felhasználó milyen géppel rendelkezik, de azt is, hogy melyek a legaktívabb termékek. A dobogón tavaly nyár óta nincs változás, a DOTA 2 a maga 820 ezres átlagszámával végleg átvette az uralmat, az ezt másodikként követő Counter-Strike: Global Offensive, illetve a nyakában bronzérmet viselő Team Fortress 2 pedig egyértelműsíti, hogy a Valve tudja, mivel láncoljon tömegeket magához. De vajon hogyan lehet két évtized múlva bárkinek is elmagyarázni, miért e három játék mögé sorakoztak fel milliók?

EGY ÚJ KOR HAJNALA

Napjaink új mantrája a „szolgáltatás, nem játék" már mindenki számára ismerős: a nagy kaliberű (Valve, Blizzard) fejlesztőktől a garázsstúdiókig (Mojang) mindenki ezt hangoztatja, és valami csoda folytán még mindig nem kötődik hozzá negatív hangsúly. Nincsen elégedetlen, a pénzét követelő masszív tömeg: persze utóbbi annyira nem meglepő, ha azt nézzük, hogy a szolgáltatásként kezelt játékok zöméért alapjáraton fizetni sem kell. Bár a fogalom nem új, a jelenség még a pubertáskort sem érte el, hiszen csak pár éve, a League of Legends kiadásakor, a free-to-play modell nyugati adaptációjakor tűnt fel, és csak akkor vált igazán hangsúlyossá, mikor sikerült megtalálni az egyensúlyt az F2P-ben: ha általánosságban nem is igaz, de az élbolyban lévő játékoknál látható, hogy az, aki a zsebébe nyúl, nem feltétlenül fog előnyhöz jutni. A vadabbnál vadabb festéseket viselő fegyverek a Counter-Strike: Global Offensive-ben pontosan ugyanolyan sebességgel és erővel ontják a golyókat, mint a gyári társaik; a legcicomásabb sapkákat és egyéb kiegészítőket magukra aggató katonák nem fognak tovább élni a társaiknál; az impozáns díszítéssel felvértezett csatabárdok, varázsbotok nem adnak halhatatlanságot a DOTA 2 hőseinek.

Mindenki jól jár: a felhasználó nulla forintért szórakozhat, a szolgáltató az ezernyi mikrotranzakcióból nyesheti le a maga részesedését. Mindenki jól jár, aki akkor száll be, mikor még vannak partnerek és riválisok, mikor még vannak frissítések, hibajavítások és tartalmi bővítések – de mi van akkor, ha a csúcs már a múlt ködébe vész, a szervereket pedig a leállás fenyegeti? Mi lesz 15-20 év múlva, mikor a DOTA 2, a CS:GO és a TF2 jobbára már csak a történelemkönyvekben, nosztalgiacikkekben szerepel?

A Steam a fejlesztők számára is rendkívül hasznos statisztikákat állít össze, megmutatva minden fontos infót.

EGYEDÜL A PARKETTEN

Az, hogy a veszély mennyire valós, mi sem példázza jobban a Gamespy bezárásánál, amely május 31. óta hivatalosan sem üzemel tovább, száznál is több játék multiplayer komponensét érintve. Természetesen vannak alternatív megoldások: fejlesztők, melyek az utolsó pillanatban más hálózatra váltottak, lelkes amatőrök, akik ingyenes keretprogramra hangolták át kedvenceiket. Vannak azonban vesztesek, játékok, amikkel már a kutya sem foglalkozik, játékok, amik egész egyszerűen nem menthetők meg, mert kizárólag online léteztek – ezek azok, amikről nagy eséllyel lemondhatunk.

A múltat archiválni, az értékeket megőrizni nem új dolog, a múzeumok és könyvtárak intézménye egyidős az emberi civilizációval: nem véletlenül maradtak ránk több ezer éves ereklyék. Egy használati tárgyat nem nehéz megőrizni a jövőnek: még ha el is törik, a darabjai összerakhatók, a funkciója kisakkozható. De mi van az emlékekkel és az olyan médiákkal, melyek teljes megértéséhez, átéléséhez nem elég, ha csak foszlányok maradnak meg? Hiszen egy film kétperces trailere nem képes minden

tartalmat, fontos mozzanatot és történést, az érzelmi hullámvölgyeket átadni, ahogy egy kivágott képkockából sem lehet a maradék kétórányi játékidő tartalmát megsaccolni. Ha pedig videojátékokról van szó, főleg olyanokról, melyek szolgáltatásként működnek – és az MMORPG-k, főleg az előfizetéses fajták pont ilyenek –, akkor az archiválás, mint lehetőség egyenesen lehetetlennek látszik.

Mert lehet tralereket, gameplay videókat és más anyagokat rögzíteni a World of Warcraftból, de az mennyire reprezentálja a szinte végtelen világot és az ott váró tartalmat, élményeket? A WoW azért is jó példa, mert egyike azon kevés szolgáltatás alapú játékoknak, melyek szó szerint teljesen máshogy néznek ki

A pandákat talán senki se kérte, nélkülük azonban már nem lenne ugyanolyan a World of Warcraft, mint azelőtt.

és máshogy működnek manapság, mint a kiadásukkor. Ne feledjük, hogy a Cataclysm kiegészítővel szinte teljesen eltűnt az a világ, ami a WoW startjakor és az azt követő időszakban várta az előfizetőket. Ezt az utókornak megőrizni lehetetlen, hiszen a tartalom már most sem elérhető, hát még 15-20 év múlva, mikor a WoW már garantáltan nem egy működő játék, csupán a videojátékok történetének egy megkerülhetetlen mérföldköve lesz. Mit tehetünk az olyan alkotásokkal, melyek a digitális korban születtek, melyek csak online léteznek vagy léteztek, melyek a hozzájuk kapcsolódó infrastruktúra nélkül használhatatlanok?

A kérdés, hogy egyáltalán lenne-e kereslet a World of Warcraftre és sorstársaira két évtized múlva, nem áll meg a lábán: elég csak megnézni bármelyik videojáték-expót és annak retrórészlegét, a nyíltabb operációs rendszerekre megírt applikációkat, és látható, hogy az öreg játékokra, azok megőrzésére és emulálására mindig is volt igény, és mindig is lesz. Csak azért, mert valami öreg, csúnya, vagy elmaradott, még nem veszít az értékéből: mindig lesz értő, érdeklődő és befogadó közönsége, akik ha kell, archívumokban kutatnak, aukciókon és garázsvásárokon felbukkanó merevlemezeket, dokumentumokat vásárolnak, megpróbálnak kincsekre lelni, félbehagyott munkákat befejezni, kipótolni, vagy legalább megőrizni az utókornak.

Streamelj, rögzíts: ki tudja, lehet, hogy pár év múlva pont a te videód lesz a forrás egy retrócikkhez!

Ennek pedig mindig csak mi, játékosok leszünk a nyertesei. Elég csak megnézni azon szoftverek listáját, amit a rajongók tartanak vagy tartottak életben: mennyivel lett jobb a Knights of the Old Republic 2, miután egy csoport felfedezte és befejezte az Obsidian által félbehagyott küldetéseket, fel nem épített helyszíneket és karaktereket? Milyen extra élményt ad a S.T.A.L.K.E.R. Lost Alpha, amely a GSC által kilapátolt elemeket rakta össze egy olyan új játékká, amely megmutatja, milyen volt a csapat eredeti S.T.A.L.K.E.R-víziója? És hol lenne már a kiadásakor szinte használhatatlan, a stressz és a nehézségek alatt összeroppanó Troika gondjai miatt befejezetlen Vampire: The Masquerade, ha egy lelkes amatőr ki nem javít minden hibát, helyre nem állít minden semmiben lógó tartalmat?

Ezek egyike sem lett volna megvalósítható, ha valaki nem archiválja a végleges termékből kivágott elemeket: egy érintetlen merevlemez, CD vagy DVD-korong is csodák elindítója lehet, ha értő kezekbe kerül. A múltat megőrizni létfontosságú feladat, hiszen sosem tudhatjuk, hogy a ma értékei közül miből lesz maradandó hagyaték.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

MEA CULPA

➲ Sziasztok! A májusi számotokban írt nektek egy illető, egy Steam keygeneratorral kapcsolatos levelet! Adtatok egy linket! Be is írom, a PC Guru Online-on vagyok, de ott hová kell menni? Mert a főoldalra dob, és semmi keygenerator! Köszi: ➲ TOMI

Az illető áprilisi tréfának szánta (remélem...), és én is próbáltam hasonlóan vicces lenni, így a „küldjetek egy linket" kérésre, küldtem neki „egy darab linket", ami történetesen a főoldalunkra mutat...

NECROVISION

➲ Sziasztok! Az a problémám a legutóbbi PC Guru játékkal, hogy mikor elindítom, egy szürke kis négyzet ugrik fel, miután elsötétedik a képernyő, és akármennyit várok, nem történik semmi. A játékot már háromszor újratelepítettem, de ugyanez a hiba jön szembe minden alkalommal. Mi lehet a baj? Hogyan tudom ezt megoldani? Köszönöm az eddigi sok segítséget! ➲ DÁVID

A Steam könyvtáradon belül keresd meg a \Steamapps\common\NecrovisionN\Bin mappát, majd itt Jegyzettömbbel nyisd meg config.ini fájlt, és a Cfg.RenderDevice = 1 sorban az 1 értéket írd át 2-re, és mentés.

CALL OF JUAREZ

➲ Kedves PC Guru! Problémám van a Call of Juarez című játékkal. Amikor ellopom a pisztolyt Susytól, akkor el kell menekülni a városból. Aztán az az ürge a kocsma erkélyén (megjegyzem, ez a játék oktatórésze után van) kiabál, hogy kapjanak el, akkor el kellene mennem a városból. Na ott van a bökkenő. Mert, amikor el akarok menni a házak mögött, kéne lennie egy kerítésnek, aminek a közepe úgy néz ki, mintha egy traktor ment volna át rajta. Nos, ott nálam nem kerítés van, hanem egy hosszú domb, amin nem tudok átmenni. Jelzem, hogy a magyar verziót vettem meg, és nem egy demót. Úgy néz ki, mintha a kerítés belemenne a dombba. A válaszotokat előre is köszönöm!
Hű olvasótok: ➲ GYURI

Tudom, mi a gond. A játék után megjelenő DX10-es patch ugyanis átírt néhány játékelemet, és ha hiszed, ha nem, pont ezt a menekülési útvonalat is. Az új verzióban a városon át kell meglépni, a módja pedig tömören: kocsmaablakból ki, házak mögött el, majd keresztül az úton, átmászni a kerítésen, bemászni az ablakon, egy L alakú folyosón át a házon, újra egy kerítés jön, be a pajtába, ott ki a tetőre, lasszóval le, át a kerítéseken, majd spuri ki a városból. Persze mindezt lopakodó üzemmódban!

TOTAL WAR: SHOGUN 2

➲ Kedves Mentőöv! Nemrég megvettem a Steamen a Total War: Shogun 2-t. Később észrevettem, hogy vannak játékosok által készített tartalmak (Steam Workshop, ha jól emlékszem). Elkezdtem böngészni, és találtam egy-két jót, le is töltöttem. Ám amikor indítom a játékot, akkor kiírja, hogy milyen modokkal akarok játszani, ki is választom, de a játékban nem adja be. A DLC-k neve Blood pack és Fots unit pack. Köszönöm előre is a segítséget!
➲ PÉTER

Blood Pack DLC – Ez ugye némi vért ad a produkcióhoz, pár grafikai effekt képében, amit amúgy a játékban az Options menü alatt külön be is kell kapcsolni (ha jól emlékszem, valami bloodos neve van a funkciónak). Bár azt hiszem, hogy mégsem a Blood Pack DLC van meg neked (ez egy fizetős DLC, nem workshopos), ellenben a Blood mod az teljesen más, és ahogy olvasom a modhoz írt hozzászólások között, kell hozzá a Blood Pack DLC.

A FOTS Unit pack pedig azért nem működik, mert ahogy a nevében benne van, FOTS = Fall Of The Samurai, szóval ez az ehhez a DLC-hez készült 55 új egységet takarja. Ami nem része az alapjátéknak, tehát meg kellene venni az FOTS-t hozzá...

ASSASSIN'S CREED 4

➲ Sziasztok!
Nemrégiben megvettem az AC4-hez járó Freedom Cryt DLC formájában, jól is ment meg minden, de a 8. küldetésnél (Down with the Ship/Le a hajóval), amikor be akarok menni a fedélközbe, akkor a játék becrashel, ami alatt azt értem, hogy a hangokat hallom, a képernyő fekete, majd 4-5 másodperc után kidob az asztalra a játék, kurzor nélkül. Újratelepítettem, próbáltam futtatni rendszergazdaként, de nem használt. Mi lehet a baj? Előre is köszönöm a választ!
Üdv. ➲ DONÁT

Megtaláltam a probléma topicját: http://tinyurl.com/qafm3xm, de konkrét megoldást nem látok. Halvány reménysugár, hogy egynéhány embernél a UPlay kliensben a General fülön az in-game szolgáltatások kikapcsolása segített („Enable in-game overlay for supported games",„Enable in-game social notifications", „Enable automatic social wall posts" elől kell kivenni a pipát). Ugyanakkor a videóbejátszások alatt is sokaknál lefagyott a Freedom Cry, és arra megoldás volt a PhysX kikapcsolása, szerintem ezzel tegyél te is egy próbát.

WITCHER

➲ Helló, Tika! A Witcher (5 lemezes Bővített Kiadás) c. játékkal van gondom. Feltelepítettem a játékot, de amikor el akarom indítani, a következőt írja ki: „Please insert the correct CD-ROM, select OK and restart application". Van valami ötleted, hogy lehetne megoldani ezt a problémát? A választ előre is köszönöm! ➲ TAMÁS
Ui.: A játék eredeti.

**A helyzet az, hogy az 1.5 patch leszedte a DRM-et, tehát a másolásvédelmet a Witcherről, ami egyben azt is jelenti, hogy nem kell a lemeznek a DVD meghajtóban lenni az indításhoz. A hibaüzenet jelenleg épp azt sérelmezi, hogy nem találja a korongot a meghajtóban, ergo, ha a patch fent lesz, nem lesz miért sírnia... A link a folthoz: http://tinyurl.com/4cxeer9
Magyar nyelvi csomag az 1.5 frissítéshez: http://tinyurl.com/k5alhoy**

SW: REPUBLIC HEROES

➲ Kedves Tika! A fent említett játékkal van gondom. Mivelhogy GSWL-es, ezért csak ha regisztrálunk és bejelentkezünk, olyankor ment – na igen csakhogy elmenteni elmenti, de ha végigjátszottam, már nem tudom, hogy kell a választott karival végigvinni a választott pályát (sőt azt hiszem, még pályát se tudok választani). Mert unokatesóméknak is megvan, és náluk tudtam. De itt csak újat tudok kezdeni, vagy betölteni az előző mentést... És a Battlefont 2-höz tudsz valami Space to Ground mapot?
A választ előre is köszi:
➲ DÁVID

**Nem nagyon emlékszem a játékra, de elvileg a Main Menu – Replay – bolygó kiválaszt – küldetés – kari kiválaszt útvonalon lehetne újrajátszani dolgokat.
BF2 STG map - http://tinyurl.com/laagudu**

CS: GO

➲ Hali! Az a problémám a Counter Strike : Global Offensive játékkal, hogy megvettem a Steamen, feltelepítettem, és amikor keresek egy meccset, a csúszka szépen betölt, majd amikor éppen bedobna a játékba a töltőképernyő, azzal a lendülettel kidob a játékból a Windows, azzal a szöveggel hogy a cs:go működése leállt. Előre is köszönöm a segítséget, már nagyon játszanék vele. Üdv: ➲ BARNA

Próbáld meg a következőt, keresd meg a Steam könyvtáradban a játék mappáját, valahogy így fog kinézni az útvonal: X:\Program Files\Steam\steamapps\common\Counter Strike Global Offensive\csgo\cfg.

Szóval a cfg mappában a video.txt fájlt nyisd meg Jegyzettömbben, és settings.mem_level melletti értéket írd át 0-ra (nullára).

XBOX LIVE

➲ Kedves PC Guru! A problémám az, hogy vettem egy XBOX LIVE GOLD-ot a G2A.COM-on, de az Xbox azt írja, hogy nem aktiválható a régióban. Állítólag indiai kód, de ezt utólag vettem észre. Nem lehetne ezzel valamit kezdeni, mert nem akarom, hogy elszálljon csak úgy az a 10 euró. Ha tudtok segíteni, előre is nagyon köszönöm. Üdv. ➲ BALÁZS

Nem valószínű, hanem szinte biztos, hogy indiai, ami az említett weboldalon a terméknél több helyen jelezve is van. Azt hiszem ez az egyetlen (na oké, orosz is van) a több tucatból, ami pont nem jó, minden más, EU, EU/US, GLOBAL rendben lett volna. A helyzet az, hogy meg lehet változtatni az XBOX 360 régióját, lásd a mikéntjét a http://tinyurl.com/jvoeoa8 oldalon, és ugye India beállítás esetén a kód is működne, de én azt mondom, hogy nyeld le inkább ezt a békát. Ugyanis fogalmam nincs, hogy mely játékok, és milyen már letöltött tartalmak fognak működni, ha a migrációt befejezted. Szóval lehet, hogy lesz 3 hónap előfizetésed, csak mondjuk pont az a játék nem fut majd az indiai régióban, amivel multizni szeretnél... Ja és még valami, régiót nem lehet csak úgy oda-vissza váltogatni, 3 havonta egyszer engedélyezi a rendszer, tehát ha azt terveznéd, hogy kipróbálom, aztán visszalépek, hát az sem jön be...

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

➲ Kedves Guru! A Tomb Raider Anniversary c. játékban a Lost Valley nevű pályán egy fogaskerék kellene egy gépezethez, mikor másodszorra ugrálok át a nagy fogaskerekeken lévő rudakon, ám ezt nem találtam meg. Innen hová kell mennem, hogy ráleljek a fogaskerékre? Üdv.: ➲ ZSOLTI

Létezik ehhez a játékhoz egy nagyon remek végigjátszás a http://tinyurl.com/mt9v7dj oldalon, nos, itt a 03 PERU THE LOST VALLEY bekezdésben videót és szöveges leírást is találsz az említett részről.

MASS EFFECT 3

➲ Helló, PC Guru! A Mass Effect 3-ban az Omega DLC végigjátszása közben felvettem az Assist the mechanic küldetést. Végigvittem a kieget, de nem találtam meg az alkatrészt. Az a gond, hogy ez a küldetés még mindig ott van a naplóban. Ezt a küldetést még meg lehet csinálni valahogy, vagy „el lehet dobni" ? A választ előre is köszönöm!

Azt hiszem, ez pont egy olyan mellékküldetés, amit visszamenőlegesen már nem lehet teljesíteni. Egyébként az alkatrész a Talon HQ-n volt, tudod, amikor a három terminált kellett feltörni, majd bejutni a Talonokhoz, na itt volt egy átvezető videó a lift után, szóval ebben a helyiségben (Talon főhadiszállás) szinte egyből balra, néhány láda mögött ott volt az inventer nevű alkatrész, amire szükséged lett volna a teljesítéshez.

SIMCITY

➲ Kedves Tika! Megvásároltam a SimCity nevű játékot, beaktiváltam Originen, és elkezdtem letölteni. Magyar nyelvű az Originem, de nem találtam magyar nyelvet letöltésnél, így angolul jött le. Találtam a neten egy magyar nyelvi fájl pakkot, amit be is másoltam gyorsan. Azt írta ki, hogy a termékkulcsod nem támogatja ezt a nyelvet. Mit tegyek? Sajnos a blokkot már kidobtam, így visszavinni se tudom.
Előre is köszönöm a választ, szép napot!
Hű olvasótok, ➲ BENCE

Hűha, szóval ha az Origin magyar nyelvre volt állítva, és a játék angolul jött le, ez szinte 100%-osan jelzi, hogy sikerült egy olyan verziót kikapni, ami nem támogatja a magyar nyelvet. Elvileg megoldás nincs, de saját felelősségre át lehet mókolni magyarrá - http://tinyurl.com/pamoy88

MASS EFFECT

➲ Helló, PC Guru! A segítségeteket szeretném kérni a Mass Effect című játékkal kapcsolatban. Nekem még a régebbi kiadás van meg, melyhez magyar felirat is van. Feltelepítettem a gépre, de nem hajlandó elindulni. Töltöttem le hozzá 1.02-es patchet is, ami kompatibilis a magyar feliratos verzióval is, de így se ment. Mitévő legyek? Segítségeteket előre is köszönöm szépen.
Hű olvasótok: ➲ LAM41

Ne az Asztalon lévő parancsikonnal indítsd a játékot, hanem a játék főkönyvtárában a Binaries mappát keresd meg, és azon belül a Masseffect.exe-t futtasd.

DARK SOULS 2

➲ Kedves PC Guru szerkesztőség! A fent említett játékkal az a probléma, hogy sokat játszottam vele egy gépen, és felraktam egy másikra, viszont a mentéseimet nem töltötte le a Steam. Mit csináljak, hogy a másik gépen is meglegyenek a karaktereim? ➲ RICSI

A „régi" gépen a Steam kliensben felül a Steam –> Beállítások opciót célozd meg, itt válaszd ki a Felhő opciót, majd tegyél pipát a Steam Felhő szinkronizálásának engedélyezése elé, aztán ugyanezt csináld meg a másik gépen. Amennyiben elindítod a játékot ezen a másik gépen, akkor elvileg felugrik majd egy ablak, hogy akarod e a felhős beállításokat/mentéseket szinkronizálni. És akard. A továbbiakban a legújabb mentések szinkronizálásáról minden, a Steam Felhőt támogató játéknál értesítést kapsz, persze tessék vigyázni, nehogy mondjuk egy épp elkezdett új játék mentéseivel felülírd a másik gépen már jóval előrehaladottabb mentést (dátum alapján kiszűrhető). Közben még egyszer rákerestem a DS2-re, és azt olvasom, hogy előfordulhat, hogy nem támogatja a Steam felhős mentést, ez esetben a C:\Users\Felhasználóneved\AppData\Roaming\DarkSoulsII mappa tartalmát másold át a másik gépre.

GTA 5

➲ Helló, PC Guru! Az Xboxommal van baj. Nemrégiben vettem egy 4 GB-os Xbox 360 E-t, és a GTA V-t szeretném megvenni hozzá, de most hallottam, hogy kötelező rátelepíteni a konzolra. 8 GB tárhelyet foglal, és gondoltam bővíteni kéne az Xboxot, terveztem is venni egy hozzá való pendrive-ot, de állítólag a Windows FAT32 formátumú pendrive-on 4GB-nál nagyobb fájlt nem lehet tárolni. Össze vagyok zavarodva, remélem tudtok segíteni, vagy akkor vegyek inkább HDD-t hozzá?

A FAT 32 egy fájlrendszer, ahol a korlát arra vonatkozik, hogy 4 GB-nál nagyobb méretű fájlokat nem tud kezelni (tehát egy olyan avi fájlt, lemezképet, ami 4 GB-nál nagyobb méretű nem tudsz rámásolni, de 4 GB-nál kisebb fájlokból bármennyit). Ráadásul ez a FAT 32 formátum csak azért kell, hogy lássa az Xbox a pendrive-ot, utána a konzolban úgy tudom, mindenképp meg kell formázni tárolóhelyként. Ennek menete itt van leírva: http://tinyurl.com/qhsa9y7. A GTA V-nek 8 GB hely kell, de a 8 GB-os pendrive valódi tárolókapacitása ugye nem 8 GB, hanem kicsit kevesebb, ezért azt hiszem mindenképp a 16 GB-os lesz a nyerő. Ugyanakkor nagyon nem mindegy, hogy milyet veszel, tehát 15 MB/s olvasási sebességet nem árt, ha tud az eszköz.

➲ Sziasztok! Zöldfülű játékosként fordulok hozzátok a GTA 5-tel kapcsolatban. Story mode-ban játszom, és most lett lehetőségem az ingatlanok megvásárlásához, és ugyebár némelyik fizet nekünk hetente, illetve évente. Ezeket a hosszú időtartamokat hogyan lehet a leggyorsabban eltölteni? Nagyon sok alvással? 15 alvás = 5 nap? Tőzsdézéskor milyen módszert alkalmaztatok, amivel tuti meg fogom tudni venni a golfklubot? Várom a válaszotokat! Guru legyen veletek! ➲ PÉTER

Igen, az alvás az egyetlen módszer szerintem is, ugye elég csak az ágynál belépni a mentés képernyőre, nem kell menteni, és minden ilyen alkalom 8 óra játékbeli alvást jelent.
A tőzsdézéshez pedig itt egy egész jó kis tippcsokor: http://tinyurl.com/pbbbp69

PS4

➲ Szia, kedves Tika és kedves PC Guru team! Láttam Bate Infamous Second Son videóját, ahol mondta, hogy az április 30-án megjelent frissítésben már lehet úgy videót rögzíteni, hogy később egy szerkesztőprogram keretein belül megszerkeszthessük. Én használtam is. Jól is sikerült, viszont az a kérdésem, hogy hogyan tudom azt egy pendrive-ra tenni, vagy valahogy feljuttatni a YouTube virtuális világába?
Üdvözlettel: ➲ ÁBEL
A választ előre is köszönöm!

Tolj be egy FAT32-re formázott pendrive-ot a PS4-be, majd navigálj el Capture Gallerybe, válaszd ki azt a videót, amit menteni akarsz, jelöld ki, Options, és Copy to USB Storage opció, majd X. Gondolom, kell majd egy konverterprogram, hogy valami emészthető formátumba kerüljön a videó, de abból szerintem találsz dögivel a neten.

A jövőből jött az LG G3

TERMÉK NEVE **G3** GYÁRTÓ **LG** MEGJELENÉS **JÚLIUS ELEJE** ÁR **130 EZER FORINT KÖRÜL**

Az LG legújabb okostelefonja, az LG G3 május végén mutatkozott be a gyártó londoni sajtótájékoztatóján, hogy alaposan ráijesszen az androidos szféra épp aktuális éllovasaira. Az LG korábban csak kapálózott a mobilok tengerében, a G2-vel viszont tutajra lelt, a G3-mal pedig már a partokat ostromolja. Hogy mást ne mondjunk, jelenleg a G3 a legmagasabb képfelbontással rendelkező 5,5 hüvelykes okostelefon. És hogy mennyi az annyi? 2560 x 1440 képpont, ami az átlag mobil HD (azaz 720 x 1280) négyszerese – akár úgy is mondhatjuk, hogy QHD. A brutálisan éles IPS panelen természetesen megfelelő komponensekkel igyekeznek folyamatos képet biztosítani az LG mérnökei. A G3 egy négymagos Qualcomm Snapdragon 801 SoC-ot izzaszt a motorháztető alatt, 2,5 GHz-es frekvencián járatva, memóriából pedig 2 vagy 3 GB jár, attól függően, hogy a 16 vagy a 32 gigás változatot vesszük meg (természetesen microSD kártyával bővíthető a háttértár). A készüléket Gorilla Glass 3 védi a sérülésektől, ami tekintve, hogy kerete szinte alig van, sokkal fontosabb, mint eddig bármikor. Ha pedig fényképezni vagy videózni támad kedvünk, a 13 MP-es, lézeres autofókusszal felszerelt (ebben is első a G3) hátlapi kamera minden igényünket kielégíti, és bizony már a 4K-s videók készítése sem álom többé. Mindehhez 3000 mAh teljesítményű akkumulátor dukál, hogy egy teljes napig nyugodtan nyomkodhassuk a készüléket. Az LG G3 július elején startol arany-, ezüst- és fehér színben, ára Magyarországon a G2 indulóára körül mozog majd.

Durvulna az Nvidia Shield

Mark Smith technikai igazgató a Polygonnak adott interjújában úgy fogalmazott, hogy cége, az Nvidia nagyon szeretné felfuttatni az androidos kézi konzol Shieldet, ehhez pedig konkrét stratégiákat dolgozott ki a cég, annak ellenére is, hogy a gép nem fogy valami jól. Smith szerint most a fejlesztők jelentkezésére várnak, hogy igazi AAA-élményt közvetítsenek, akár platformexkluzív címek kiadásával.

Jön a Skype-fordító!

Nem vicc: a Microsoft a Code Conference-en jelentette be, hogy a vállalat programozói már dolgoznak a nemrég felvásárolt online telefonrendszer Skype élő fordítóján. A Skype Translator a folyamatos hangos beszédet alakítja át az általunk kiválasztott nyelvre, ellátva így egy digitális szinkrontolmács szerepét. Bár a technika sci-finek hat, a Microsoft vezérigazgatója, Satya Nadella szerint már év végén megérkezhet az első nyilvános tesztverzió. Jonny Quest fordítókütyüje már nem képzelet többé.

Olcsó 4K-s monitorok jönnek

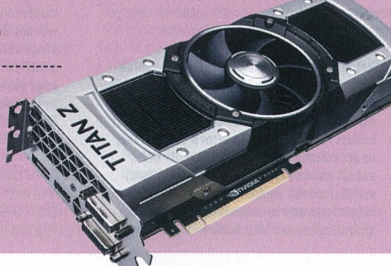
TERMÉK NEVE **U2668PQU, B2888UHSU-B1** GYÁRTÓ **AOC, LIYAMA** MEGJELENÉS **NYÁR FOLYAMÁN** ÁR **649 EURÓ, 500 FONT**

A 4K-s kijelzők jelenleg még drágák, de egyre több gyártó rukkol elő megfizethető alternatívával, így esélyes, hogy a 2015-ös CES-en már az olcsó és látványos UHD-t ünnepelhetjük. Addig még sok víz lefolyik a Dunán, viszont pár korai fecske máris érkezőben van. Egyike ezeknek az AOC által készített u2668Pqu, ami egy 28 hüvelykes TN+Film LCD monitor, fehér LED háttérvilágítással. A 180 fokban forgatható, 170/160 fokos betekintési szögekkel rendelkező képernyőt megannyi csatlakozóval látták el: a D-SUB, DVI, HDMI és DisplayPort dugaszokon túl találunk rajta 2-2 USB 2.0-s és 3.0-s bemenetet is. Sőt, még hangszórókat is kapott az u2668Pqu, biztos, ami biztos. Bár ránézésre az AOC üdvöskéje nem kifejezetten asztaldísz, 649 eurós ára és 1 ezredmásodperces válaszideje kárpótol a külalak ormótlanságáért. Ha viszont nagyon számít a dizájn, az 500 fontos Liyama ProLite B2888UHSU-B1 még viszonylag jó választás lehet. A szintén 28 hüvelykes, ugyancsak TN+Film LCD panellel felszerelt, és persze LED-es termék ugyan nem forgatható el portrémódba, de kárpótlásul támogatja a kép-a-képben, illetve a kép-a-képen funkciókat. És nem kicsit néz ki jobban az u2668Pqu-nál. D-SUB ez esetben már nem jár, csak HDMI, DisplayPort és DVI, valamint egy darab USB csatlakozó. Összefoglalva, ha valaki 200 ezer forint környékén keres 4K-s monitort, egyre több opcióval találja szembe magát. Ugyanakkor mi azt javasoljuk, hogy várjatok még egy évet a 1080p-s panelek lecserélésével.

Már kapható a Titan Z

TERMÉK NEVE **TITAN Z** GYÁRTÓ **NVIDIA** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **3000 DOLLÁR**

Szinte észrevehetetlenül tűnt fel a boltok polcain a jelenleg kapható legdrágább videokártya, az Nvidia Titan Z. A cirka 3000 dollárt kóstáló erőművész dupla GK110-es GPU-t, 12 GB GDDR5-ös RAM-ot, és mindent egybevetve 8 TFLOP-os számítási kapacitást nyújt ezért a durva összegért – azaz nagyjából az április végén elstartolt AMD Radeon R9 295X2 erejének kétharmadát, kétszeres áron. Hiába, a zöldek óriási pofont kaptak a processzorgyártásból videokártyák közé ugró konkurens cégtől, és el is felejtették hirdetni a „kissé" túlárazott Titan Z-t, amit valószínűleg csak elvakult Nvidia-rajongók és lelkes hardvergyűjtők fognak megvásárolni. Vajon lesz olyan elvetemült, aki SLI-konfigot épít belőle?



A Microsoft kinyírná a notebookokat

TERMÉK NEVE **SURFACE PRO 3** GYÁRTÓ **MICROSOFT** MEGJELENÉS **AUGUSZTUS VÉGE** ÁR **799 DOLLÁRTÓL**

A Microsoft május végén mutatta be a harmadik generációs táblagépét, a kifejezetten munkára tervezett hibrid Surface Pro 3-at, amivel az operációs rendszerek királyaként ünnepelt óriáscég nem titkoltan a mezei notebookok babérjaira tör. Ez végső soron érthető: a noteszgépek koncepciója húsz éve ugyanaz, a hardverek terén is egyre erősödő Microsoft pedig fel szeretné venni a versenyt a legfőbb konkurens Apple-lel, ami viszont a rengetegféle, gyengébb és erősebb notebook miatt nem igazán lehetséges. Kell tehát egy új irány, egy még kimerítésre váró kreatív architektúra, melynek a Surface kiváló alternatívája lehet – máskülönben értelme sem lenne az eddig brutális veszteséget termelő készülékcsalád bővítésének. A Surface Pro 3-nak először lehet esélye a kiugrásra, ugyanis roppant erős készülékről van szó. A 12 hüvelykes táblagép 2160 x 1440-es natív felbontású kijelzővel, Intel Core i3, i5 vagy i7 processzorral, valamint kiszereléstől függően 4 vagy 8 GB RAM-mal érkezik. A géphez minőségi stylus jár, a hardver és szoftver (talán mondani sem kell, de Windows 8.1 fut a Surface 3-on) pedig olyan szakemberek közreműködésének köszönhetően csiszolódik össze, mint Michael Goff az Adobe-tól, aki a termékbemutató show-n a Microsoft vezérigazgató Satya Nadellával együtt parádézott, széles mosollyal az arcán. A Surface Pro 3 viszont csak külön megvásárolható Type Cover kiegészítővel és dokkolóval válik teljes értékű munkaállomássá, kissé megtoldva az amúgy sem alacsony árat.

AMD kontra Nvidia: Kutyaviadal

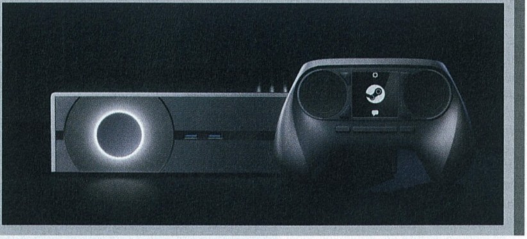
Igazi titánok harca bontakozott ki a sajtóban a Watch Dogs megjelenése kapcsán. A játék PC-s változatának futtatásakor az Nvidia videokártyák tulajdonosai az új AMD illesztőprogramok megérkezéséig jelentős teljesítménynövekedést könyvelhettek el, ami okkal szúrta a csúcskategóriás AMD VGA-kat vásárlók szemét. És nem csak az övéket: Robert Hallock AMD-s PR-főnök a Forbes újságírójával váltott levelezés során azt írta, hogy a Watch Dogsot is magába foglaló Nvidia GameWorks program „kész katasztrófa a teljes PC-s közösségre nézve". A konkurens gyártó fejlesztői partnerprogramjának résztvevői ugyanis soha többet nem fogadhatnak el optimalizálással kapcsolatos tanácsokat az AMD-től, ráadásul a GameWorks keretében kapott fejlesztési segédeszközök forráskódja nem nyilvános, így sem a játékkészítők, sem az AMD nem látnak beléjük. Ezért lehetséges, hogy sok új Nvidia gameworksös játék akár 40 százalékos sebességcsökkenést is produkálhat egy majdnem azonos teljesítményű AMD VGA-n. A The Tech Report stábja utolérte Cem Cebenoyan Nvidia szoftverfejlesztési igazgatót, aki tagadta Hallock vádjait, és megjegyezte, hogy a játékfejlesztők úgysem szokták külsős partnercégek rendelkezésére bocsátani a teljes forráskódot. Cebenoyan szerint ráadásul az Nvidia két olyan alkalomról is tud, amikor az AMD állt egy-egy nagyszabású PC-s játék fejlesztői változatának korlátozásai mögött. Hogy kinek van igaza, nehéz eldönteni, az viszont sokat sejtető dolog, hogy egyre több játék indul nvidiás reklámmal.

A Watch Dogs a jövő?

Fura sajtóanyagot adott közzé az internetes biztonságtechnikával foglalkozó Kaspersky Lab. A vállalat állítólag 2013 eleje óta dolgozott együtt a Ubisofttal, hogy a Watch Dogs című játék közeljövőt bemutató technológiái megfeleljenek a valóságnak. Vitalij Kamluk, a Kaspersky Lab elemző csapatának vezető biztonsági kutatója szerint a Ubisoft nagyon jó munkát végzett, és hitelesen mutatta be, milyen lenne egy „hacker-eszköz" a valóságban. Ezek szerint nincs olyan messze a digitális varázspálca?

Valve-invázió csak 2015-ben

A Valve bejelentette, hogy a forradalmi Steam Controller mégsem lesz kapható idén, és csak valamikor 2015 folyamán startol a még mindig ismeretlen, végleges változat. A csúszás oka furcsamód a játékosok visszajelzése: a bétatesztelők szerint még nagyon sok dolog zavaró az irányítóval kapcsolatban, a Valve pedig szeretne az egész játékvilág kedvére tenni. De nemcsak a Steam Controller int búcsút a 2014-es esztendőnek, hanem a végleges Steam Machine-ek is. A Valve ugyanis nincs megelégedve az eddig bemutatott modellek árazásával, elvégre a cég eredeti koncepciójával – ami 2-300 dolláros barbone-PC-kről szólt – szemben a már ismert változatok túl sokba kerülnek, és csak sima windowsos masinák.



Mégis lesz új iPhone, sőt!

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **SZEPTEMBER?** ÁR **NEM ISMERT**

Múlt hónapban felmerült, hogy az Apple inkább lemond az idei iPhone-modellről, csak ne égjen be a készülék rövid akkumulátorideje miatt. Nos, az azóta feltűnt pletykák szerint erről szó sincs, mi több, azt beszélik, hogy a kaliforniai cég egy iPhone Air nevű, 5 hüvelyk körüli, 6 mm vastag okostelefonnal készül letarolni a piacot, mely szeptemberben mutatkozik be, a 13 colos óriás iPaddel együtt. És hogy honnan vesszük mindezt? Nos, kínai forrásokra hivatkozva írta meg az általában megbízható ET News, és mindez akár igaz is lehet, hisz a távol-keleti országban készül az iPhone megannyi alkatrésze. De vannak ennél durvább híresztelések is, a Wall Street Journal például 6 colos iPhone-ról írt...

SteelSeries Rival

TRÓNFOSZTÓ KISTESTVÉR

[ÍRTA WILSON] **Az előző hónapban minden idők egyik legjobb egerét kínoztuk heteken át, az azóta eltelt időszakban pedig a dán SteelSeries egy másik vadmacskáját, a Rivalt nyúztuk, és a kütyü ezúttal sem okozott csalódást, sőt…**

Hogyan lehet tökéletesíteni a közel tökéletest? Egyáltalán hogy lehet úgy összemérni két egeret, hogy az árazást és a funkcióikat tekintve két teljesen eltérő ligában játszanak? Jogos-e összehasonlítani az abszolút csúcskategóriát képviselő Senseit a nála jóval barátságosabban beárazott Rivallal? Ha azt nézzük, hogy mind a kettő játékosoknak készült egér, akkor természetesen jogos, pláne, ha egyetlen istállóból érkeznek – az azonban tényleg teljesen váratlan, hogy a kistestvér sok tekintetben nemhogy fel tud nőni idősebb családtagjához, de néhány kategóriában még nála is jobban teljesít!

KEVESEBBÉRT TÖBB?

A múlt hónapban bemutatott Senseit a Rival mellé téve két azonnal szembetűnő különbségre lehet bukkanni: az egyik a külső, a másik pedig az ár. A Rival nem fémes, ezüstös borítást visel, hanem ízléses, mélyfekete, kifejezetten jó minőségű műanyagot, így nem ugrik ki annyira a tömegből, mint a Rival is nagyobb kicsivel, mint egy átlagember keze, azonban a méreteket mégis sikerült tökéletesen eltalálni, sokkal gyorsabban hozzá lehet szokni a fogásához a dán gyártó többi termékéhez képest. Gombból sincs rajta kevés (kereken hat), hiszen a kemény, németesen pontos görgőt két extra bütyök támogatja, amely az

HIÁBA JÓVAL OLCSÓBB, MINT A MÚLT HÓNAPBAN BEMUTATOTT SENSEI, A STEELSERIES RIVAL HELYENKÉNT MÉG ÍGY IS TÚLMUTAT A NAGYTESTVÉRÉN

nagy testvére – de nem is ez a célja, hiszen attól eltérően ezt eggyel alacsonyabb árkategóriába sorolták, 30 ezer forint helyett 17 ezerért is megvásárolható, vagyis majdnem fele annyiba kerül.

Az első próba alkalmával nem is lehet érteni, hogy miért, hiszen a Rival is ugyanolyan precíz, ugyanannyira minőségi alapanyagokból lett összeszerakva, mint a SteelSeries-család krémje, és követi a dán gyár „no bullshit" alapelvét. Nyoma sincs furcsa, futurisztikus formáknak, felesleges díszeknek, csak a látványt szolgáló dizájnelemeknek, ez egy céltudatosan összerakott, sallangmentes játékosegér, ami kizárólag egy dolgot szeretne: a lehető legkényelmesebb fogást adni a tökéletes élményhez szükséges funkciók elégséges számával, viszont csak és kizárólag jobbkezeseknek, így akinek a balja a jobb, az sajnos kénytelen lemondani róla. Mármint az egérről, nem a kezéről.

A rágcsálóról már csak azért is felesleges lenne lemondani, mert a Senseitől eltérően gumírozott bevonatot kapott, vagyis az oldalait csúszásgátló, maximális tapadást és ezzel tökéletes fogást biztosító anyaggal fedték be, ami azért is előnyös, mert egér bal oldalán kapott helyet, pont ott, ahová a hüvelykujjak simulnak, így anélkül lehet rákattintani valamelyikre, hogy ahhoz fel kéne emelni az ujjat, elég csak odébb simítani. Amiatt sem kell aggódni, hogy gyorsan elkopnának a kapcsolók, a SteelSeries által kifejlesztett technológiának hála most is legalább 30 milliószor kell kattintani, mire bármi probléma is akadna a mikrokapcsolókkal – ez talán még a StarCraft 2-játékosoknak is elegendő lehet!

Az új, a korábbinál jóval letisztultabb keretprogramban pillanatok alatt könnyedén testre szabhatjuk az egerünket.

AZ A FRÁNYA MADZAG

A Rival nemcsak a gombok, de az érzékelő terén is ragaszkodik a hagyományokhoz. Az egér nem lézeres, hanem optikai letapogatást használ, méghozzá a prémium kategóriából: érzékelője egyáltalán nem él a hardveres gyorsítás idegesítő technikájával, 1:1 alapú lekövetést használ, 50-től akár 6500 CPI érzékenységig gondoskodva a maximálisan precíz működésről. Természetesen a letapogatás gyorsasága most is testre szabható, méghozzá a SteelSeries Engine szoftver új, harmadik generációs kiadásának használatával. Ez sokkal tetszetősebb, letisztultabb és gyorsabb keretprogram, mint az eddigiek, de van egy nagy hátránya: alig 2-3 SteelSeries-terméket kezel, így aki gyakran váltogatja az eszközeit, kénytelen lesz újra és újra drivereket telepíteni.

Ezzel a kis kényelmetlenséggel mégis megéri megbarátkozni, mert maga a keretprogram még mindig verhetetlen. Minden gombhoz egyedi funkció rendelhető, makrókat lehet készíteni, és még akár az egérgyorsulás / lassulás sebessége is testre szabható. A Rival a szokásjoghoz ragaszkodva két profilt tárol, melyek közül a görgő alá tolt gombbal lehet váltani, bárhol és bármikor, anélkül, hogy újra kellene indítani a játékot. Probléma talán csak egy van az egérrel, a kábel, amely ezúttal egy sima, puha borítású műanyag madzag, ami a legkisebb nyomás hatására is arrébb tudja tolni az ultraprecíz kurzort. Mindent összevetve mégis ez napjaink egyik legjobb egere, ami sok szempontból még a nála kétszer drágább Senseit is veri: ha minden játékra alkalmas gamer egeret keresel, de többre vágysz a 3000 forintos vackoknál, akkor ezt vedd!

Eszköz: **professzionális gamer-egér**
Infó: **www.steelseries.com**
Ár: **17.000 Ft körül**

PC GURU INDEX

9.5

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

LG 24MP76HM-S

ÍZLÉSES ÉS ÉLES

[ÍRTA BATE] **Tör előre a 4K a monitorok piacán, azonban még nem feltétlenül érdemes lecsapni egy ilyen modellre, hiszen egy hagyományos, de már kiforrott megoldással még mindig jobban járhatunk. Az LG legújabb, 24MP76HM-S névre hallgató modellje például kifejezetten csábító példány.**

Az 5 mm-nél alig vastagabb oldalsó és felső kereteknek köszönhetően olyan érzésünk van, mintha egy mini mozivászon lenne az asztalunkon, ráadásul ez a monitor egyaránt tökéletes munkára, játékra és filmezésre is!

Szerencsére már rég vége azoknak az időknek, mikor a monitorok hatalmas, szürke ládák voltak, és nemcsak rengeteg helyet foglaltak, de ráadásként még irgalmatlanul rondán is néztek ki. Mára a gyártók felismerték, hogy a mindennapi használat nem zárja ki az eleganciát, és az LG tényleg az élen jár, ha kifejezetten szép készülékek gyártásáról van szó. Ezen megállapítást alátámasztandó, máris itt van az egyik legújabb, 24MP76HM-S névre hallgató modelljük, ami a televízióknál már bevált cinema screen megoldást ülteti át az íróasztalunkra.

JÓL MUTAT

A doboz kibontását követően a monitor összeszerelése maximum öt percet és egy csavarhúzót vesz igénybe, és a felállítást követően azonnal meggyőződhetünk róla, hogy valóban egy mutatós darabbal van dolgunk. A 23,8 hüvelykes (61 cm-es) képátlóval rendelkező termék legfeltűnőbb tulajdonsága a már említett cinema screen megoldás, melynek köszönhetően a képernyő az oldalain és a tetején alig több mint 5 mm-es keretvastagsággal rendelkezik, amitől lényegében olyan érzésük támad, mintha semmi nem futna körbe a panelen. Mindehhez tökéletesen idomul az alsó részen található szürke káva, aminek közepén az LG logó kapott helyett, a jobb szélén pedig az érintésérzékeny gombok.

Az elegáns megjelenéshez hozzátartozik még a speciális (úgynevezett Crystal Float) állvány, melynek talpa a keret alsó részéhez hasonlatos szürke alumíniumból készült, a „gerince" pedig átlátszó műanyag. Ez a kivitelezés valóban letisztult és impozáns külsőt eredményez – a kialakítás egyetlen hátránya, hogy a monitor emiatt nem forgatható, csupán döntésre van lehetőség, hátra 20, míg előre 5 fokban. Pozitívum viszont, hogy a készülék hátsó részén a VESA 75-ös szabványnak megfelelő illesztések kaptak helyet, így ha valaki nem preferálja a talpat, egy megfelelő kiegészítővel akár a falra is felszerelheti az LG üdvöskéjét.

AZ LG ÚJ MONITORJA ÖTVÖZI AZ ELEGÁNS DIZÁJNT A KIVÁLÓ KÉPMINŐSÉGGEL, RÁADÁSUL EZ A MODELL TÖBBFUNKCIÓS KÉSZÜLÉKKÉNT IS MEGÁLLJA A HELYÉT

JÓL TELJESÍT

A 24MP76HM-S viszont nemcsak külsőleg állja meg a helyét, de az eredeti funkcióját illetően is, azaz többfunkciós monitornak is tökéletes. A 23,8 hüvelykes képernyőbe egy 60 Hz-es AH-IPS panel „lehel életet", és itt egy kifejezetten minőségi megoldásról van szó, olyannyira, hogy más gyártók (a DELL vagy épp az ASUS) is szívesen építik a termékeikbe. Konkrétan egy világos matt, fényvisszaverődést gátló, WLED háttérmegvilágítású képernyőről van szó, 1920x1080 pixeles natív felbontással, 178 fokos betekintési szöggel (horizontálisan és vertikálisan egyaránt), 50 cd/m2-es fényerősséggel, 1000:1 kontrasztaránnyal, 5 ezredmásodperces GTG válaszidővel, és a Flicker-Safe megvilágításnak köszönhetően szinte nulla villódzással. Mindez együttesen kifejezetten remek képminőséget eredményez, szép és telt színekkel, továbbá tűéles megjelenítéssel, legyen szó akár irodai vagy grafikai munkáról, illetve konzolos vagy PC-s játékról. A 24MP76HM-S nagyjából három hetet töltött a szerkesztőségünkben, és az intenzív, mindennapos használatot követően igen nehéz szívvel váltunk meg tőle.

ALAPFELSZERELTSÉG

Csatlakozók terén a készülék egy D-Sub és két HDMI bemenettel rendelkezik, és a gyártó – a legnagyobb örömünkre – két 5 wattos, beépített hangszóróval is felszerelte a monitort, méghozzá nem is a leggyengébb fajtából, így a képminőség mellett a hangzásra sem lehet panasz (már persze egy képmegjelenítő eszközhöz képest), és ez kifejezetten akkor jött jól, mikor különböző konzolokat kötöttünk a készülékre. A monitor egyébként rendelkezik egy 3,5 mm-es audiobemenettel, illetve egy szintén 3,5 mm-es fülhallgató kimenettel, így a játékok tesztelése akkor sem okozott gondot, mikor a kollégák nem voltak kíváncsiak a programok keltette zenékre és zajokra.

CSÁBÍTÓ AJÁNLAT

Ha tehát valaki monitorvásárláson gondolkodik, és a kiváló képminőség és a többfunkciós használat mellett a külalak is fontos szempont, akkor bátran merjük ajánlani számára a 24MP76HM-S modellt, ugyanis a teszt során abszolút meg voltunk elégedve vele, sőt, még azon is elgondolkodtunk, hogy otthonra beszerzünk egyet. Az LG új készüléke ugyan nem olcsó mulatság, hiszen nagyjából 69.000 forint környékén lehet hozzájutni, de ezúttal nyugodtan állítjuk, hogy az elegáns dizájn és kiváló képminőség kombója bőven megér ennyi pénzt.

Eszköz: **monitor**
Info: **http://www.lg.com/hu/monitorok**
Ár: **kb. 69.000 Ft**

PC GURU INDEX
8.8

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

ASUS G750JZ

HA NEM ROMLOTT EL, NE JAVÍTSD MEG

[ÍRTA CHOCHO] Az ASUS a megszokott módon bővítette a G75X gamernotebook-családját: még gyorsabb processzor, még jobb videokártya, a kialakítás viszont csak kevés változáson ment keresztül. De vajon elég lesz ennyi az üdvösséghez a csúcskategóriában?

Nem fogunk hazudni: első látásra nem vártunk sokat az ASUS G750JZ-től, hisz szerkesztőségünkben többen használjuk a gyártó játékosoknak szánt notebook-sorozatának korábbi változatát, és tavaly tavasszal is volt szerencsénk kipróbálni az épp éllovasnak számító G75VX-et. A 2013/03-as PC Guru magazinban közölt tesztünket azzal zártuk, hogy az ASUS terméke megfontolandó alternatíva, már amenynyiben nemcsak a nyers teljesítményre, de a mobilitásra is gondolnunk kell. Azóta viszont sok víz lefolyt a Dunán, gamer-notik egész sora jött, látott és vonult vissza, így felmerül a kérdés, hogy a megoldásaiban kicsit sem formabontó, de általában megbízható minőséget szállító ASUS miképp reagál a 2014-es év kihívásaira. A válasz a G750JZ képében érkezett meg szerkesztőségünkbe, méghozzá roppant impozáns módon: a gépet nem a szokványos dobozban kaptuk kézhez, hanem egy ASUS ROG hátizsákban, ami még komoly erdei túrákra is alkalmasnak tűnt. Mikor viszont kiemeltük a notebookot a látványos szállítóeszközből, egy külsejében szinte változatlan, itt-ott kicsit megerősített, és láthatóan megvastagodott G75 került a szemünk elé, ami az akcióban sikerrel bizonyította rátermettségét.

TŰZ VAN, BABÁM

A G750JZ-t elsősorban arra tervezték, hogy hordozható játékállomásként funkcionáljon. Ebből kifolyólag sok, más notebookokkal szembeni alapelvárás itt nem számít fontos tényezőnek, például a masina 4,8 kilogrammos súlya garantálja, hogy nem csapjuk a hónunk alá és rohangálunk vele a városban, mint ahogy tennénk azt egy munkára kitalált gép esetében. A G750JZ-n 4 db USB 3.0-s port, 1 db HDMI, 1 db Thunderbolt, 1 db VGA, 1 db UTP, illetve 1-1 ki- és bemeneti jack-aljzat kapott helyet, na meg a szinte kötelező SD kártyaolvasó. A nálunk járt modell csendes és gyors Blu-ray íróval is fel volt szerelve, ami durva luxuskiegészítőnek számít – és akkor még nem beszéltünk mindarról a hardveres csodáról, amit a motorháztető alatt találunk.

Az ASUS nem viccelt, amikor jelentős teljesítménynövekedést ígért a G750JZ-t is leleplező CES-en: a noteszgépet az Intel legújabb generációt képviselő Core-i7-es i7-4700HQ processzora hajtja 2,4 GHz-en. A megjelenítésért egy Nvidia GeForce GTX 880M videokártya felelős, 4 GB elkülönített GDDR5-ös VRAM-mal megtámogatva, memóriából pedig 32 GB-ot szuszakoltak a gépbe, aminek még komolyabb grafikusmunkákra is elégnek kell lennie. Az 1TB-os merevlemezt egy 256 GB-os SSD-vel is felturbózta a gyártó, így nemcsak a hellyel, de a rendszer elérési sebességével is maximálisan meg lehetünk elégedve. Igen, ez így papíron brutálisan erős gép benyomását kelti, és bár a gamer notik esetében a közel azonos felépítésű asztali PC-k teljesítményét nyugodtan lefelezhetjük, így is impozáns sebességet kapunk, ami korunk minden játékához elegendő lesz.

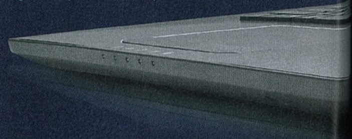
SPECIFIKÁCIÓK

PROCESSZOR	Intel Core-i7 i7-4700HQ 2,4 GHz (Turbo Boosttal 3,4 GHz)
MEMÓRIA	32 GB DDR3L 1600 MHz
CHIPSET	Intel HM87 Express Chipset
VIDEOKÁRTYA	Nvidia GeForce GTX 880M 4 GB GDDR5
HANGKÁRTYA	integrált 7.1, MaxxAudio támogatással
KIJELZŐ	17,3 colos Auto FHD EWV LED Backlight Non-Glare LCD panel
MEREVLEMEZ	1 TB 7200 RPM HDD + 256 GB SSD
OPTIKAI MEGHAJTÓ	Blu-ray író
HÁLÓZATI KÁRTYA (LAN)	Killer 802.11 a/b/g/n hálózati adapter
HÁLÓZATI KÁRTYA (WLAN)	LAN, WLAN, Bluetooth 4.0
CSATLAKOZÓK	4 USB 3.0, 1 HDMI, 1 Thunderbolt, 1 VGA, 1 UTP, jack aljzatok
HÁLÓZAT ÉS KOMMUNIKÁCIÓ	LAN, WLAN, Bluetooth 4.0
TÁPEGYSÉG	8 cellás, 5900 mAh
OPERÁCIÓS RENDSZER	Windows 8.1
SÚLY	4,8 kg (akkumulátorral együtt)
GARANCIA	2 év
BRUTTÓ KISKERESKEDELMI ÁR	419.000 forint

CSAK A BELSŐ SZÁMÍT

A G750JZ belsejének megújulására tehát nem lehet panasz, a külalak viszont sajnos csak keveset változott, és még csak nem is az előnyére. Az anyagminőség még most is olcsó, enyhén bóvli benyomást kelt, a gép pedig recseg-ropog a kezünkben – amikor a teszt során mozgattuk, folyton attól tartottunk, hogy véletlenül összezúzzuk a puha fedelet vagy az érzékeny, egyetlen érintéssel kinyitható optikai meghajtót. Mindez természetesen megszűnik potenciális rizikófaktor lenni, ha az ember biztonságos, stabil környezetbe helyezi a gépet, és mivel a G750JZ-t az ASUS nem titkoltan egy íróasztalra szánta, végül is meg lehet bocsátani a felhasznált alapanyagok gyengeségeit. Ugyanakkor az ergonómiával kapcsolatos problémák felett már nem hunyhatunk szemet: a G750JZ belső, könnyűfémes borítása nem elég, hogy vonzza az ember ujjlenyomatát, de annak ellenére, hogy hideg, könnyen izzadást gerjeszt a tenyerünkön. Ráadásul a billentyűzet minősége is érezhetően romlott a G75VX-hez képest: nehéz ezt szavakkal leírni, de a gombokat a 2,5 mm-es köztes távolság ellenére sem olyan „jó érzés" nyomva tartani, mint a korábbi modellek esetében, az egeret helyettesítő érintőpad érzékenységét pedig túlságosan is alacsonyra vették.

Na, nem mintha ezek a negatívumok ne lennének kiküszöbölhetők egy alapesetben is beszerzendő, minőségi játékosegér, valamint egy hétköznapi USB-s billentyűzet megvásárlásával, ám a gépet összességében értékelve mégis látványos a belső komponen-



TELJESÍTMÉNYTESZT (FULL HD)

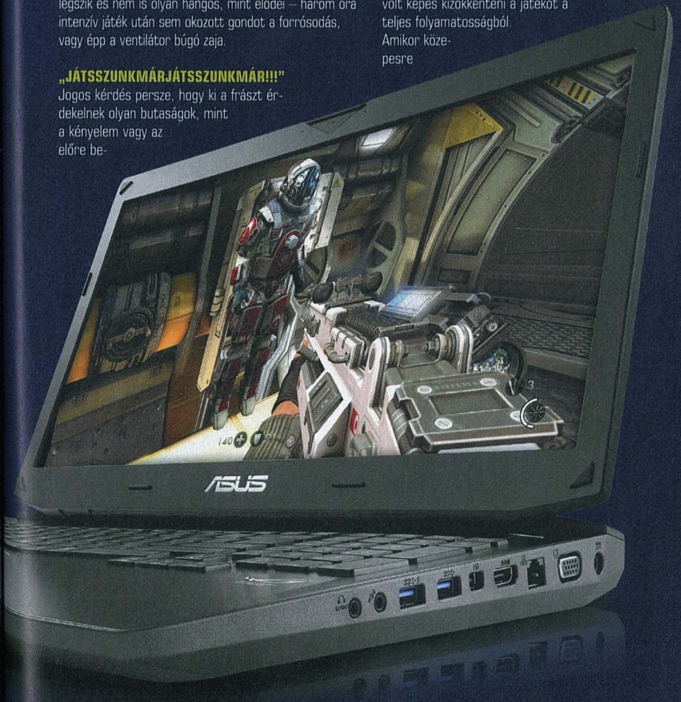
BATTLEFIELD 4	WATCH DOGS	WOLFENSTEIN: TNO	CRYSIS 3
MEDIUM: 106 FPS	NORMAL: 51 FPS	MEDIUM: 90 FPS	MEDIUM: 34 FPS
MAXIMUM: 49 FPS	ULTRA: 30 FPS	ULTRA: 66 FPS	VERY HIGH: 27 FPS

sek áremelkedésének erőszakos kompenzációja. Ja, hogy drága az a GeForce GTX 880M? Nosza, legyen olcsóbb minden más, úgysem használja majd senki. Ugyanez a szellemiség lehet a magyarázata a kifejezetten átlagos minőségű LCD-panel alkalmazásának is. Az 1920x1080 pixel natív felbontású kijelző mondhatni korrekt látványt biztosít, és egy régi stílusú LAN-partira még elegendő, amennyiben viszont teljes pompájában akarjuk élvezni a legújabb játékokat, mindenképp ajánlott helyette egy (vagy mindjárt három, mert a masina anynyit támogat, beleértve a 4K-t is) rendes, gyors, asztali monitor beszerzése. Az összképen ugyan emelhetne a vizuális dizájn, de tekintve, hogy a G750JZ farát még tovább emelték, az eredmény egy, a korábbi modelleknél is ormótlanabb noteszgép lett. Igaz, a hízott ház pozitív, funkcionalitást érintő hatása, hogy a gép kevésbé melegszik és nem is olyan hangos, mint elődei – három óra intenzív játék után sem okozott gondot a forrósodás, vagy épp a ventilátor búgó zaja.

AZ ASUS NEM ERŐLTETTE MEG MAGÁT A LEGÚJABB GAMER NOTEBOOKJÁNAK MEGALKOTÁSAKOR, DE A MASINA ENNEK ELLENÉRE IS KIVÁLÓ JÁTSZÓTÁRS LEHET

„JÁTSSZUNKMÁRJÁTSSZUNKMÁR!!!"

Jogos kérdés persze, hogy ki a frászt érdekelnek olyan butaságok, mint a kényelem vagy az előre beszerelt perifériák, amikor az ASUS szörnyetege a videojátékok virtuális csataterein érzi legjobban magát. Vitathatatlan, hogy a masina játékra tökéletes vétel; a mellékelt teljesítménytesztből is leszűrhető, hogy a G750JZ az olyan erőforrás-zabáló alkalmazásoktól sem riad meg, mint a Watch Dogs hírhedten rosszul optimalizált PC-s változata. A késő tavaszi játékkínálat legkiemelkedőbb képviselője Ultra beállítások (ez a külön feltornászandó textúrabeállításokra is igaz) és 1920x1080-as felbontás mellett is teljesen játszhatónak bizonyult, és még csak nem is töltött sokat, amit valószínűleg az SSD-s telepítésnek tudhatunk be. A minimumként megjelölt 17 fps sebesség „eléréséhez" fel kellett robbantanunk egy rendőrautót, miközben tucatnyian tüzeltek ránk egy kereszteződés kellős közepén – szóval csak a legnagyobb csinnadratta volt képes kizökkenteni a játékot a teljes folyamatosságból. Amikor közepesre csökkentettük a részletességet, a Watch Dogs sehogy sem csökkent 30 fps alá, sőt, egészséges, 50 képkocka feletti átlagot hozott másodpercenként.



De hasonlóan jól teljesített a roppantmód processzorigényes Wolfenstein: The New Order is. A kifejezetten illesztőprogram-függő FPS Ultra beállítások és Full HD felbontás mellett is simán hozta a 60 fps-es átlagot, minimális textúrakéséssel (ez utóbbi jelenségről a pár oldallal korábban található tesztben részletesebben olvashattok). A Battlefield 4 előretelepítve érkezett a géppel, így nem lepett meg bennünket, hogy röccenésmentesen háborúzhatunk benne, de az örök mumus Crysis 3 azért csak visszafogta a G750JZ-t. Very High beállításokon futtatva a játék átlagosan 39 fps-t produkált (a legalacsonyabb mért adat 22 képkocka volt), és bár ez magasabb, mint a Watch Dogs eredménye, a játék jellegéből adódóan (FPS-ről van szó) sokkal jobban érezni az esetleges lassulásokat. A 8 cellás, 5900 mAh-os akkumulátor 6 és fél óra üzemidőt biztosít, ami játék folyamán leesik 3-ra, ám akinek már volt dolga gamer-notebookkal, tudja jól, milyen hosszú időt jelent ez, főleg olyan címek esetében, mint a Wolfenstein vagy a Watch Dogs.

MEGGONDOLJUK

A G750JZ nálunk járt változata „kicsit" jobban fel volt turbózva, mint a magyarországi boltokba kerülő kiadás. A hazánkban 419.900 forintos áron kapható változat mindössze 8 GB RAM-ot, sima DVD-írót, 1 TB-os HDD-t (SSD nem lesz), valamint FreeDOS operációs rendszert foglal magába – utóbbi annyira nem hátrány, az újságírói változatra telepített Windows 8.1 nem könnyíti meg a mezei notebook-tesztelő feladatait. Sajnos azonban a csomaghoz nem jár sem a látványos Nomad hátizsák, amiben befutott a gép a PC Guru szerkesztőségébe, sem pedig az amúgy kiváló GX1000 Eagle Eye egér. Szóval, ha innen nézzük, már nem is olyan baráti az a cirka 420 ezer forintos ár – igaz, látva a konkurencia sokszor 6-700 ezer fölé rúgó megoldásait, még mindig az ASUS masinája az egyik legjobb választás, ha hordozható játékgépet akarunk vásárolni, és számít, mennyit s milyen ütemben költünk. Elkél hozzá némi utólagos kiegészítés, de korunk összes fontos játéka kiválóan fut rajta, és mivel az Nvidia GeForce 8xx-család még nagyon sokáig megfelelő mennyiségű kakaót fog biztosítani, a jövőre nézve is optimális vétel lehet a G750JZ.

Eszköz: **gamer notebook**
Info: **www.asus.com/hu**
Ár: **419.000 Ft körül**

PC GURU INDEX
8.2

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

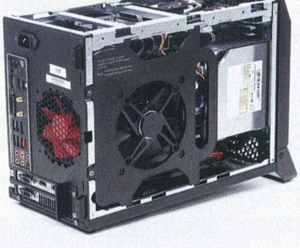
MSI NIGHTBLADE BAREBONE PC

Az MSI a játékra tervezett notebookjaival már régóta a piacon van, de felső kategóriás barebone-t még nem láttunk tőlük. A Nightblade egy vérbeli gamer-PC alap, ráadásul abszolút beleillik a trendbe, vagyis amennyire csak lehet, miniatűr. Mivel gyárilag előkészített PC-ről van szó, a méretnél sikerült az átlagos mini-ITX házak alá is menni, amihez egyedi belső elrendezést választottak a mérnökök.

A miniatürizálás persze nem mehetett a teljesítmény és a szolgáltatások rovására, ezért nem kell aggódni, hogy nem fér be a 150-200 ezer forintos, csúcskategóriás videokártya, vagy nem tudjuk kellően lehűteni a Core i7-es CPU-t. Az MSI egyből összeszerelve küldte be tesztre a mini PC-t, amibe abszolút csúcskategóriás komponenseket szerelt. Processzornak egy Core i7-4770K-t, videokártyának pedig egy MSI Radeon R9 290X-et kaptunk. Mindezek ellenére a Nightblade-et hiába nyúztuk hosszú órákon, napokon át, a hűtés csendes maradt, és melegedéses fagyással sem találkoztunk egyszer sem. Sőt, az előlapon egy OC feliratú gomb is díszeleg, ami nem más, mint az MSI Z87I Gaming alaplap OC Genie funkciója,amivel mindössze egyetlen gombnyomás gépünk felpörgetése. Persze a manuális tuninghoz hasonló eredményt itt ne várjunk, de azért néhány extra fps megér egyetlen gombnyomást.

A miniatűr gépek Achilles-sarka a kábelezés – itt nem lehetnek kósza zsinórok, mert vagy egy ventilátorba akadnak el, vagy a légáramlást rontják le annyira, hogy túlmelegszik a gép. Szerencsére a Nightblade-nél ilyen gondunk nem lesz, sőt, amíg csak a CPU/VGA/SSD szerelésről van szó, csavaroznunk sem kell túl sokat.

Szolgáltatásokból sem fogunk hiányt szenvedni, hiszen a Z87I Gaming lapon a Killer LAN vezérlő mellett Intel Wi-Fi ac-kártya is van, és kapunk elegendő USB csatlakozást is. A tápegység 600 wattos, abból is egy igen hatékony darab, így akár GTX 780 Ti-t is elvisz gond nélkül. A Nightblade-hez jár egy speciális, 2,5 colos egység is Super RAID néven. Ebbe két mSATA SSD-t szerelhetünk, és 2xSATA6G-vel kapcsolhatjuk a rendszerhez. Az eredmény egy RAID 0-ba szervezett SSD-tömb, amivel könnyedén elérhető az akár 1 GB/s-os adatátvitel is.



A Nightblade ugyan nem tartozik az olcsó barebone PC-k közé, de az érte kért árért cserébe egy jól átgondolt, profin megépített minigépet kapunk, amiből pár perc alatt csinálhatunk abszolút csúcsteljesítményű gamer számítógépet. Lapzártánkkor kaptuk a hírt, hogy már Z97-es alaplappal is elérhető a gép, ráadásul optikai meghajtóval és anélkül szerelt változatot is kapunk a boltokban.

Eszköz: **előre szerelt barebone PC**
Info: **www.msi.com**
Ár: **134.300 / 143.400 Ft (ODD nélkül/ODD-vel)**

PC GURU INDEX
9.3
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

SAMSUNG U28D590D MONITOR

A 3D gyorsan lecsengett a játékoknál és a filmeknél is – ma már csak van, elfogadjuk, de kevesen használják napi szinten szórakozásukhoz, és a 2D-s tévéadásokat sem váltotta le a térbeli megjelenítés. A 4K-tól ennél sokkal többet várnak a gyártók, és azt remélik, pár éven belül mindenkinek 4K tévéje, monitorja, tabletje és okostelefonja lesz.

A fentiek közül egyelőre a PC-s felhasználásnál van igazán értelme a 4K-nak, hiszen itt az óriási felbontás jobban kihasználható, a játékok pedig egyszerűen átválthatók erre a méretre. Mindezek fényében nem is meglepő, hogy sorra jelennek meg a 4K monitorok, és hiába újdonság, már az árzuhanás is megkezdődött. Nemrég osztottuk meg veletek a 24 colos Dell 4K megjelenítőről szerzett tapasztalatainkat, és máris kb. 60 ezer forinttal olcsóbb lett ez a modell. Nos, a Samsung ennél is olcsóbb, mégis 28 colos – de vajon mi a gyártó trükkje?

A Samsung viszonylag új irányból közelítette meg a 4K-s monitorok világát, és úgy készített 4K-s modellt, hogy közben az árra is kínosan ügyelt. Az U28D590D igen nagy példány a maga 28 colos átmérőjével, ám a letisztult, minimalista dizájn abszolút elegánssá varázsolja.

Az újfajta talp jól néz ki és stabil, de forgatni továbbra sem tudjuk a kijelzőt, sőt, magasságot sem tudunk állítani (dönteni azért lehet). A 4K panel TN technológiát használ, így máris érthető, miként sikerült a Samsungnak messze 200 ezer forint alatt megállnia a vételárban. A panel előnye, hogy matt, továbbá nagyon gyors, válaszideje mindössze 1 ms, ami játékhoz ideális. A fényerővel sincs gond, 28 colon a 370 cd/m2 kiváló, ám a kontraszttal már annál több bajunk volt: sajnos a fekete meglehetősen világos. Emellett számolnunk kell a TN panel gyengeségeivel is, úgymint a rossz betekintési szög és a korlátozott színmegjelenítés.

A Samsung viszont néhány ötletes és hasznos extrát is elrejtett a monitorban. A DisplayPort csatlakozás mellett két HDMI-t is találunk, amin 4K@30Hz jelet adhatunk be, vagy két, normál Full HD eszközt is csatlakoztathatunk, amiket a monitor osztott módban jelenít meg. Emellett a PiP is működik, ami szintén hasznos lehet. Sajnos a VESA aljzatok lemaradtak a hátlapról, és olyan extrákra se számítsunk, mint az USB-hub vagy a kártyaolvasó. Érdekes módon a vezérlőgomb a monitor hátuljára került, méghozzá egy kis joystick formájában, ám erről hamar kiderült, hogy használata kényelmes, gyors és egyszerű.

Az U28D590D-nél a vonzóan alacsony ár, az UHD felbontás és a 28 col mellett előny az alacsony fogyasztás is, ám ne feledjük, hogy a 4K-s játék-PC-nek csak az egyik fele a monitor: drága VGA-alrendszer és erős konfig is kell ahhoz, hogy 30-60 fps-sel fussanak a játékok.

Eszköz: **4K monitor**
Info: **www.samsung.com/hu**
Ár: **166.000 Ft**

PC GURU INDEX
8.8
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Intel Z97 és Haswell Refresh

PC-S VÉRFRISSÍTÉS LITE

[ÍRTA PROCI] A korábbi száguldás után sétatempóra váltott a PC-k fejlődése, már ami az Intel platformfrissítését illeti. Az újdonság minimális, váltani csak keveseknek érdemes, mégsem panaszkodhatunk: azonos áron többet kapunk.

Aki 1-2 éve vett új számítógépet, annak a mostani Intel platformfrissítésre nem kell felkapnia a fejét, mert alig változott valami. Az LGA1150-es foglalat és a hozzá tartozó, 8-as chipkészlet-széria mind a mai napig abszolút elegendő a legtöbb feladatra, sőt, még az LGA1155+7-es szériánál is ez a helyzet. Az Intel mégis úgy érezte, nyár előtt piacra kell dobnia a 9-es chipkészlet-szériát. Ez a lépés viszont igencsak megizzasztotta a marketingosztályt, mert nem sok újdonságot lehet elmondani az új deszkákról. Mi viszont addig teszteltünk több ilyen lapot, és addig kutattunk a leírásokban, míg végül felderült az arcunk, megtértünk és beláttuk, hogy hasznos frissítést kaptunk.

SZŰKEN MÉRT ELŐNYÖK

A Z97 és H97 chipkészletek (vagyis igazából chipek, hiszen egyetlen PCH van már csak az alaplapokon) az LGA1150-es Intel processzorokhoz készültek, vagyis értelemszerűen kezelnek minden Haswell procit. Ez jó hír, hiszen a két platform így átjárható, persze csak egy bizonyos szintig. Az Intel soron következő processzorgenerációja az év végén érkezik Broadwell kódnéven, és elhozza a 14 nm-en gyártott CPU-kat. Ez a már jól megszokott recept szerinti evolúciós előrelépést jelenti, vagyis alacsonyabb fogyasztás mellett is nagyobb számítási teljesítmény várható. Nos, ezeket a CPU-kat a jelenlegi hírek szerint már kizárólag a 9-es chipkészletre épülő alaplapok kezelik majd – legyen akár a legdrágább Z87-es lapunk, a Broadwell modellek nem fognak menni a gépünkben. Szerencsére a másik irány egyszerűbben járható: a Haswell minden formáját kezeli az összes 9-es lap.

A Z97-es PCH, vagyis Platform Controller Hubra még jóindulattal sem mondhatjuk, hogy forradalmi: nem változott sem az USB-k, sem a SATA6G-k száma, továbbra is gigabites LAN-t és HD Audio hangkodeket kapunk, és még a 8 PCIe vonal is maradt 2.0 szabvány szerinti. Van azonban egy fontos újdonság, méghozzá a PCIe-alapú tárolószabványok támogatása. Ez egészen pontosan a SATA Express és az M.2, amik ténylegesen komoly előrelépést hoznak a PC-k világába. A SATA Express egy széles, PATA-ra hasonlító csatlakozó, ahol 2 darab PCIe 2.0 vonalon közlekednek az adatok az SSD és a vezérlő között. Ehhez passzol a SATA 3.2 szabvány, vagyis a gép továbbra is tárolót kezel, ami azonban a SATA6G-nél sokkal szélesebb buszon kapcsolódik. Ez elméletben akár 1 GB/s is lehet, feltéve, hogy megfelelően gyors tárolót használunk.

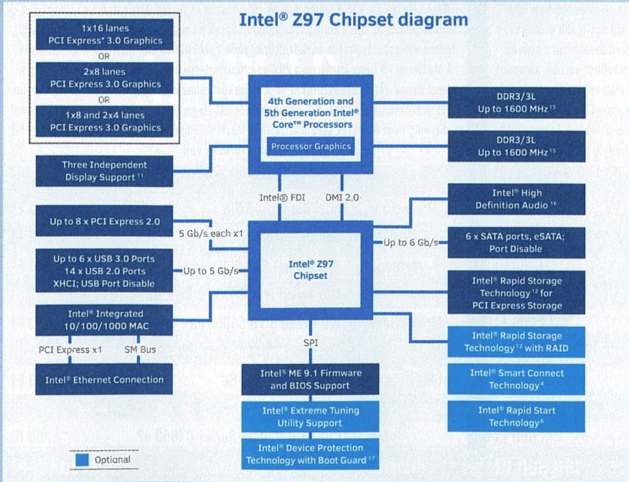
Az M.2 ennél továbbmegy, hiszen 4 PCIe vonalat használ, és nem feltétlenül a PCH-hoz kötött, ami azt jelenti, hogy megfelelő alaplappal akár egyenesen a CPU-ba integrált PCIe 3.0 vezérlőhöz is kapcsolódhat. Emellett az M.2 hatalmas előnye, hogy egészen miniatűr, hiszen az mSATA-hoz hasonlóan mindössze egy hosszúkás, keskeny nyáklap az egész SSD. Az újdonságok listájának ezzel a végére is értünk, bár még ki kell emelnünk, hogy a gyártók a firmware-ekkel, pontosabban UEFI-kkel is előrébb léptek. A 9-es alaplapoknál számolhatunk új szolgáltatásokkal, és nem ritka már a Full HD kezelőfelület sem.

A Z97 kis lépés az Intelnek, a piacnak és a felhasználóknak is, de a pénztárcánk legalább jól járhat vele.

Hangzatos biztonsági szolgáltatásból is kapunk egy újat a 9-es lapoknál, ám ezt egyelőre nem tudtuk letesztelni. A Boot Guard lényege, hogy Haswell Refresh (vagy Broadwell) CPU esetén már az UEFI betöltődése előtt aktiválódik egy speciális, hardveres védelem, ami meggátolja, hogy rosszindulatú szoftver módosítsa akár a gép UEFI-jét, akár a boot-szektorát. A megoldás hasonló a Windows 8 Secure Bootjához, de előbb és alacsonyabb szinten éled fel, ráadásul oprendszer-független.

HASWELL ÚJRATÖLTVE

Izgulhatnak a tuningolni vágyók is, mert az Intel nekik kedvez a Devil's Canyon frissítéssel. A mikroarchitektúra semmit nem változott, ám a hősapka és a lapka közti hőátadót lecserélték, több kondenzátort pakoltak a CPU hasára (egyenletesebb, stabilabb feszültségszintek), és némileg emelték az alap órajelet is. A legerősebb modell így eléri a 4 GHz-et, de az előzetes tesztek alapján ezek a frissített modellek léghűtéssel is könnyedén pörgethetők 5 GHz-en. További jó hír, hogy a Haswell Refresh 8-as szériájú alaplapokkal is működik, ám itt várhatóan egy BIOS/UEFI frissítésre mindenképpen szükség lesz. Az alsó, 20 ezer forintos mezőnyben a Pentium márka 20 éves évfordulójára érkezik a G3258-as modell, ami nem a 3,2 GHz-es alap órajele, hanem a szabad szorzója miatt lesz nagyon érdekes: 5 GHz-en futó CPU 20 ezerért? Meg is van az új Celeron 300A!



ÁLOMPC

GURU

PC- ERŐSÍTÉS NYÁRRA

Még éppen a nyár kezdete előtt jelent meg néhány fontos újdonság a PC-s világban, amikből egyet az Ultra konfigurációba be is építettünk. A három összeállítás közül kettőnél is nőtt a végösszeg, ám mielőtt még drágulásra gyanakodnátok, nézzétek meg a PC-ket: az extra összeget úgy költöttük el, hogy érezhetően jobb, erősebb gépet tudjunk nektek ajánlani. Egyedül a középkategóriás masinánál nem változtattunk egy komponensen sem, így szerencsére kicsit olcsóbb lett a Gamer konfig. Ez részben a stabil forintnak is köszönhető, így szinte minden egy kicsit olcsóbb lett, legyen szó akár alaplapról, processzorról, SSD-ről vagy videokártyáról. Utóbbinál új akciók is vannak, amikre érdemes odafigyelni.

BASIC

Igaz, hogy nem 100 ezer forint, és hogy minden fillér számít, de úgy éreztük, eljött az ideje videokártyát váltani. Ez a komponens egy ilyen, finoman szólva „árérzékeny" összeállításnál kritikusan fontos, ezért már 10%-os gyorsulás is sokat dob az összhatáson. A Radeon R7 260X-et egy GeForce GTX 750 Ti-re cseréltük, aminek az ára 5-6 ezer forintot csökkent, így 3-4 ezer forintért cserébe 10-15% gyorsulást kapunk, és nem mellesleg ennek a kártyának a fogyasztása is alacsonyabb. Érdemes még megemlíteni a merevlemezt, ami hihetetlen módon még olcsóbb lett. A processzorból lehetne erősebbre váltani, de ennek csak akkor lenne látványos eredménye, ha egyből a G3450-esre ugranánk, ám ez egyelőre 8 ezer forintos többletkiadás.

Alaplap	ASUS H81I-PLUS	19.600 Ft
Processzor	Intel Pentium G3420	15.700 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× 2 GB HyperX Fury DDR3-1600MHz	11.300 Ft
Videokártya	MSI N750Ti OC 2 GB	36.000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	13.900 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite RC-130	13.600 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W 80+	9.100 Ft
Összesen		123.600 Ft

GAMER

Most már nagyon szeretnénk leváltani az FX-6300-as CPU-t, de egyszerűen nem lehet, mert amikor már úgy néz ki, végre kivonják a piacról, hirtelen jön egy újabb árcsökkentés, és ismét ez a legjobb ár/érték arányú FX modell. Az ésszerű továbblépés nem az FX-6350, hanem inkább az FX-8320 lenne, ám ezért még sokkal többet kérnek, semmint hogy megérje a váltás. Az 50 ezer forint körüli videokártyák piacán erősen tartja pozícióját az R9 270X, de az NVIDIA szerencsére nem nyugszik, így egészséges árverseny van, vagyis hónapról hónapra csökkennek a VGA-árak. Emellett extra játékokat, kuponokat is kapunk a kártyák mellé, így érdemes vásárlás előtt megnézni, melyik modellt választjuk.

Alaplap	ASRock 970 Extreme4	22.100 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	26.200 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev. 2	5.600 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR3-1600 CL10 KIT	21.100 Ft
Videokártya	Sapphire R9 270X 2 GB OC	50.600 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	13.900 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	11.100 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13.600 Ft
Összesen		168.600 Ft

ULTRA

Nem vártunk tovább a memóriaárak zuhanására és megléptük azt, amire már régen szüksége volt az Ultra konfignak: megdupláztuk a rendszermemóriát. Emellett egyéb, fontos változtatásokat is eszközöltünk, amik közül ki kell emelnünk az alaplapcserét. A Maximus VII Gene immáron a Z97-es chipkészletre épül, így támogatja az év végén érkező Broadwell processzorokat is. A videokártyához nem nyúltunk ebben a hónapban, mert érezhető váltás csak 100 ezer forint felett lenne (Radeon R9 290) a processzornál pedig még nem érkeztek meg a frissített, Haswell-alapú példányok, ezért ezzel még 1-2 hónapot várnunk kell.

Alaplap	ASUS Maximus VII GENE	52.200 Ft
Processzor	Intel Core i5-4670K	57.100 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3 rev. B	12.800 Ft
Memória	16 GB HyperX Fury DDR3-1866 CL9 KIT	43.400 Ft
Videokártya	MSI Twin Force GTX770 OC 2 GB	80.000 Ft
Merevlemez	WD Green 3 TB 5400 rpm	26.400 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Evo 250 GB	36.700 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Fractal Design Core 3000	18.200 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	17.700 Ft
Összesen		348.900 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; **Piros kiemelés:** árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Nyár elejére szépen megindult az SSD-k árainak zuhanása. Az Ultra konfigurációba választott Samsung 840 EVO 250 GB kiváló választás, ára már közeledik a 30-35 ezer forintos sávhoz. Emellett más, izgalmas változásokra is számítanunk kell az SSD-k világában. Az új alaplapokkal megérkezett a SATA Express csatlakozás, ami 2,5/3,5 colos SSD-khez a SATA6G helyett már PCIe-n 10 Gbit/s sávszélességet kínál. Szintén az SSD-PC közti sávszélesség gondokat hivatott kiküszöbölni az M.2, ami egyrészt már kezdetben is a SATAe duplájára képes, másrészt itt egészen miniatűr, mSATA méretű nyáklapok az SSD-k, így még kisebb gépeket építhetünk még gyorsabb tárolókkal.

KINGSTON
V300 120 GB

17.500 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 840 EVO 500 — 65.700 Ft

VGA

A kínálat fojtogató, ám van 5-6 olyan modell, ami kiemelkedik a kártyatengerből – ezek a legjobb vételek jelenleg. Ezen VGA-k erősen tartják pozícióikat, ami árharcot jelent, azonban nem minden esetben csökken egy-egy modell ára, helyette inkább hasznos extrákat csomagolnak a videokártyák mellé. A GTX660-as GeForce-ok felett például most teljes verziós Watch Dogs játék és egy 16 GB-os Kingston DataTraveler USB kulcs is a csomag része. Múlt hónapban még arra panaszkodtunk, hogy jó-jó a GTX 750 Ti, de az ára nem az igazi még – nos, szerencsére a Gurut olvassák az NVIDIA-nál is, mert hirtelen 5 ezer forintot esett a kártya ára, így azonnal be is válogattuk a Basic konfigunkba.

SAPPHIRE
R9 270X 2 GB

50.900 Ft

ALTERNATÍVA MSI TF GTX 770 2 GB — 80.000 Ft

MONITOR

Sorra jelennek meg a 4K monitorok a piacon, és már a kisebb, kínai összeszerelő-műhelyek is ráálltak az UHD felbontásra, hiszen minden jel arra mutat, hogy ez kapósabb extra lesz a felhasználók körében, mint annak idején a 3D mánia. A csodálatos, új modellek és egyre elérhetőbb árak mellett azonban mindenkit óva intünk: a 4K nem játékra való, hacsak nincsen 200-300 ezer forintos SLI vagy CrossFireX video-alrendszerünk! Aki szerkeszt és webezik, annak Windows 8.1 mellett rettentően hasznos lesz a szuper nagy felbontás, de játéknál ne hagyatkozzunk a leskálázásra, mert nem natív felbontásban használva a legdrágább 4K monitor képe is finoman szólva ocsmány.

SAMSUNG
S24C570HL

53.900 Ft

ALTERNATÍVA Dell UP2414Q — 238.700 Ft

MEREVLEMEZ

Amikor már mindenki elkönyvelte, hogy a HDD-k árai elérték a lehetséges minimumküszöböt, nagy meglepetésre ismét csökkentek az árak. Az 1 TB-os WD Caviar Blue esetében ez mindössze pár száz forint, ám a 3 TB-os modellnél már látványosabb az áresés. Ezt leszámítva túl sok változásról nem tudunk beszámolni, a sebességet és a kapacitást növelő új technológiák még nem jelentek meg a megfizethető modelleknél. Az új adatátviteli szabványok elterjedése sem várható a HDD-k világában, hiszen itt a SATA6G még sokáig bőven elegendő lesz – talán csak a hibrid SSD+HDD meghajtóknál lehet értelme a nagyobb adatátviteli sebességnek.

WD
AV-GP 7200 rpm 3 TB

30.400 Ft

ALTERNATÍVA WD Black 1 TB — 19.800 Ft

ALAPLAP

Ugyan új processzort nem, csak némi termékskála-frissítést kaptunk az Inteltől, ennek ellenére elrajtoltak az új chipkészletekkel szerelt alaplapok. A Z97 és H97 alig-alig különbözik elődeitől (lásd írásunkat a 103. oldalon), leginkább a SATA Express és az M.2 támogatást lehet kiemelni, mint hasznos újdonság. Ennek ellenére az új gépet vásárlóknak érdemes már ilyen alaplapot választaniuk, mivel ezekben garantáltan működni fognak az év végén érkező, 14 nm-es Broadwell processzorok is. Aki ennél olcsóbb, de gaming-PC-be tökéletes deszkát keres, az a B85-ös lapok között nézzen szét – jelenleg ezek számítanak a legjobb ár/érték döntésnek LGA1150 fronton.

ASROCK
FATALITY B85 KILLER

24.500 Ft

ALTERNATÍVA ASUS Z97M-Plus — 32.600 Ft

PROCESSZOR

Már nem kell sokat várni a Pentium 20. évfordulójára készülő Intel Pentium G3258 processzorra. Ez az LGA1150-es CPU kb. 20 ezer forintért tudja azt, amit a Core i5/i7-es „k" példányok, vagyis szabad a szorzóáramköre, így tuningra ideális választás. Emellett a dupla magos CPU alapórajele sem rossz, hiszen eleve 3,2 GHz-en kezd, amit így pillanatok alatt 4-5 GHz-ig tornázhatunk fel. Persze itt nincs Turbo Boost, AVX és Hyper-Threading sem. AMD oldalon az AM1 platform megjelenése lehet érdekes, de ezek az APU-k játékra nem igazán alkalmasak, cserébe persze keveset esznek, és kb. 50-60 ezer forintból a komplett gépet megúszhatjuk.

AMD
FX-6300

26.200 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-4440 — 43.500 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

NOTEBOOKVÁSÁRLÁS

Kedves PC Guru!

Laptopot szeretnék vásárolni, de nem tudok dönteni, hogy melyik lenne számomra a legideálisabb, ebben szeretném a segítségedet kérni! A keret körülbelül 150 ezer forint. Főleg játékra, filmvágásra és filmezésre használnám, a lehető legmegbízhatóbbat. Eddig két laptopot találtam, melyek árban és teljesítményben is jónak tűntek:

- Dell Inspiron 3537: Intel Core i5-4200U 2.6 GHz turbo processzor, 4 GB 1600 MHz RAM, 500 GB HDD, Radeon HD 8670M 1 GB, 15,6" HD LED
- HP Pavilion 17: AMD Quad-Core A10-5750M APU processzor; 17" HD+ 16:9 LED, 4 GB RAM, 500 GB (5400 U/min, SATA); AMD Radeon HD 8650G / 8670M Dual GPU 1 GB DDR3

Ezek közül válasszam valamelyiket, vagy esetleg egy harmadikat tudnál javasolni?

Válaszodat előre is köszönöm!
Üdvözlettel: LEVENTE

Kedves Levente!

A két gép között elég nagy a különbség. Az első tovább húzza akkumulátorról és a kisebb kijelző miatt könnyebb is, míg a második talán egy picit gyorsabb (bár erre azért nem vennék mérget), viszont nehezebb és hamarabb merül le. Azt neked kell eldönteni, hogy a méret és az üzemidő mennyire fontos szempontok, ha viszonylag sokat hurcolnád és/vagy utazás közben is tervezed használni, én elfelejteném a 17"-os notebookokat. Bár a Hewlett-Packard 17"-os Pavilionja azon kevés gép közé tartozik, amely még nem fordult meg a kezeim között, ami az anyaghasználatot illeti, a fotók alapján semmivel nem látom jobbnak, mint a Dell belépő kategóriás Inspironját. Utóbbiról érdemes tudnod, hogy már 90 ezer forinttól hazavihető (nyilván az általad vázoltnál lényegesen gyengébb kiszerelésben), ennek megfelelően érdemes kezelni a felhasznált anyagok minőségét. A dedikált videokártyát elég drágán adja bele a Dell, akárcsak az alacsony fogyasztású Core i5-ös processzort, ezért 150 ezer forint környékén (3 év garancia ide vagy oda) én valószínűleg inkább másik típus után néznék.

A HP-nál én inkább a ProBook 455 felé venném az irányt (a 455 az AMD-s, a 450 az inteles változat, de utóbbi nem fér bele a keretbe), ezt is 3 év garival adják, viszont a Radeon HD 8750M bármennyire is fürge videokártya, a kétmagos AMD A4-4300M egy érezhetően lassabb processzor, mint a Core i5-4200U vagy akár a Pavilionban lévő A10-5750M, úgyhogy videovágásra biztos, hogy rosszabb választás, mint az általad írt két típus, viszont anyaghasználatban mindkettőnél jobb és a videokártyája is erősebb – igaz, nem sokkal. Érdekes alternatíva lehet az Asus X550LN is, bár ez sem járt nálam. Ha a billentyűzetével és a touchpadjével nincs gondod egy pár perces próba után, akkor érdemes elgondolkodni a 150 ezer forint körüli változaton, mert igaz, hogy "csak" egy Core i3-as processzor van benne (ráadásul alacsony fogyasztású, ami alacsony órajelet is jelent ebben az esetben), viszont ez tartalmazza a legerősebb videokártyát, amit ebben az árkategóriában kaphatsz, konkrétan egy GeForce 840M-et. Ha valahol látod felbukkanni a Lenovo IdeaPad Z510 Pentium 3350M processzorral és GeForce GT 740M videokártyával rendelkező változatát (140-145 ezer forint körül árulják általában), akkor ezt is megnézném a helyedben. Mind az Asus, mind a Lenovo gépre 2 év garancia vonatkozik.

GÉPFEJLESZTÉS

Szeretném a gépemet fejleszteni kb. 45 ezer forintból, hogy legalább közepes beállításokkal akadozás nélkül elvigye az újabb játékokat.

A jelenlegi konfigom:

- Alaplap: GA-MA770-DS3 (Socket M2)
- CPU: AMD Athlon 64 X2 5000+
- RAM: 5 GB DDR2
- VGA: AMD Radeon HD 6670
- HDD: SAMSUNG HD322HJ; ST3500413AS
- Monitor: Acer AL1916W
- Op.rendszer: Windows 8.1 64-bit

A választ előre is köszönöm. NOEL

Kedves Noel!

A probléma az, hogy a géped viszonylag kiegyensúlyozott, ami azt jelenti, hogy akár a processzort, akár a videokártyát cseréled ki, a másik marad a szűk keresztmetszet – a kettőt egyszerre pedig 45 ezer forintból nehéz cserélni. Ha az alaplapod revíziója 2.0 (a dobozán, de magán az alaplapon is meg tudod nézni, rá van írva a kék nyákra), akkor az eggyel újabb AMD CPU családot még bele tudod varázsolni, de őszinte leszek: én nem ezt a módját választanám a frissítésnek. 45 ezer forintból remek videokártyát vehetnél, de annyira visszafogná a processzor, hogy hacsak nem tervezel még egyszer ennyit elkölteni a viszonylag közeli jövőben, akkor ezt az utat hanyagolnám. A probléma ott kezdődik, hogyha processzort akarsz váltani, akkor cserélni kell alaplapot és memóriát is, ez a három komponens együtt pedig (4 GB RAM-mal számolva, ami játékokhoz ma a minimum ajánlott mennyiség) nagyjából 45 ezerből úszható meg, hogyha érezhető javulást szeretnél látni teljesítmény tekintetében. A mostani videokártyádban még van annyi tartalék, hogy ettől a platformcserétől is jobban fussanak a játékok, de kérdés, önmagában megelégszel-e azzal a különbséggel, amit tapasztalsz. Én azért próbálkoznék meg ezzel a verzióval (mondjuk egy Intel Pentium G3420 egy H61/B75-ös lapkakészletű alaplappal és 4 GB DDR3-1600 memóriával), mert ha utána sikerül eladnom a használt piacon a régi alkatrészeket (amelyek értéke olyan 15 ezer forint körül alakul), akkor a videokártyát is áruba bocsáthatnád (nagyjából 10-11 ezer forintot kaphatsz érte), és az így összejött 25 ezer forint körüli összegből tudnál venni egy Radeon R7 250-et (ajánlott a GDDR5-ös változat). Ennél jobban nem tudsz kijönni ebből a projektből, de ez egyáltalán nem annyira lehetetlen küldetés, mint amilyennek hangzik elsőre.

VIDEOKÁRTYA UPGRADE

Helló!
Azért írok neked, mert új videokártya beszerzésén gondolkodom, ugyanis igencsak megcsappan az fps értékem az új játékoknál.

Jelenlegi konfigom:

- Alaplap: Gigabyte 78LMS2P(AM3+)
- CPU: : AMD FX-4100 Black Edition CPU (sAm3+)
- RAM: Kingmax 6 GB 1333 MHz DDR3
- VGA: Radeon HD6670 2 GB DDR3

30.000 Ft körül gondoltam valamilyen videokártyát, az hogy Nvidia vagy AMD, teljesen mindegy, nem ragaszkodom egyikhez sem. Illetve azt szeretném megkérdezni, mekkora a különbség egy DDR3-as és egy GDDR5-ös kártya között?

Halihó!

Ugyanazon típuson belül a GDDR5-ös változat általában gyorsabb szokott lenni, hiszen nagyobb memória-sávszélességet biztosít a grafikusmagnak, mint a DDR3-as verzió. Úgy próbálja a legtöbb gyártó ellensúlyozni a dolgot, hogy a GDDR5-ös verziókra kevesebb memóriát tesz (jellemzően 1 GB-ot a 2 GB helyett), de ha nem minden játéknál ragaszkodsz a magas felbontáshoz és a maximális grafikai részletességhez, akkor ez aligha fog problémát okozni. 30 ezer forint körül a Radeon R7 260X és a

GeForce GTX 750 az ajánlott vétel, kivételesen mindkettő jó biznisz. A GeForce jóval kevesebbet fogyaszt, a Radeon viszont általánosságban véve gyorsabb játékok alatt, és jövőbiztosabb a technológia alatta, ha egyszer ki fogják végre aknázni a benne rejlő lehetőséget.

THE WITCHER 2 SEBESSÉGPROBLÉMA

Kedves Patrik!

Feltelepítettem a Witcher 2-t, de nem tudok vele játszani, mert annyira akad, hogy élvezhetetlen. A helyzet az, hogy a gépem viszonylag új, és bőven vinnie kéne a játékot legalább magas felbontásban. Anno 2011-ben a mostaninál fényévekkel rosszabb vasamon is gond nélkül elfutott, a mostanin meg semmi. Megpróbáltam felkeresni a hivatalos tech supportot, ám ott elküldtek annyival, hogy vinnie kellene, és hogy a lehetséges ok a túlmelegedés, de megnéztem, és a GPU határérték alatt van, szóval ez kilőve. A játék nem steames, ha ez számít valamit.

Konfig:

- OS: Windows 8.1 Enterprise N 64-bit
- Proci: AMD A8-6500 APU with Radeon HD Graphics (4 CPUs), ~3.5GHz
- RAM: 4GB
- VGA: Sapphire Radeon HD 7750 2GB DDR3 (DX 11)

(Plusz infónak mellékeltem DXdiagot)
Segítségedet előre is köszönöm! **SOMA**

Kedves Soma!

Tekintettel arra, hogy egy olyan processzorral használod a dedikált Radeon HD 7750-edet, amiben van egy integrált Radeon is, nem tartom kizártnak, hogy valójában az utóbbit használja a Witcher 2. Biztosra mehetsz, ha az AMD Catalyst Control Centerben megkeresed az erre vonatkozó részt (DualGraphics, CrossFire, stb.), és ott kézzel beállítod (akár kitallózva a Witcher 2 indítófájlját), hogy ezt a játékot te bizony az erősebbik videokártyával szeretnéd futtatni.

GÉPVÁSÁRLÁS

Kedves PC Guru!
2-3 hónapon belül tervezem egy komplett asztali gép vásárlását, és a tanácsotokat szeretném kérni, hogy ez a konfig, amit összeállítottam, megfelelő lenne-e. Játékra lenne használva, és egy pár évig nem szeretném bővíteni. Jó ez a konfig, vagy van, amiből egy kissebb teljesítményű is bőven megteszi?

- Alaplap: Asus M5A97 LE R2.0
- CPU: AMD FX-8350
- RAM: Kingston 8GB DDR3 1600MHz KVR16N11/8
- VGA: Asus R9 270X 4GB DDR5 R9270X-DC2T-4GD5
- HDD: Western Digital 1TB 64MB SATA3 WD10EZRX
- SSD: Kingston 60GB SV300S3B7A/60G
- DVD-író: Pioneer DVR-221LBK fekete OEM
- Ház: Cooler Master RC-K350-KWN2-EN Elite Knight 350
- Táp: Chieftec CTG-600-80P 600W
- Monitor: Asus VE228HR 21.5"

Köszönöm a választ: **ATTILA**

Kedves Attila!

A monitor helyett én biztos másikat választanék, hiszen ugyanezért a pénzért a gyenge betekintési szögekkel és nem túl színhű képvilággal megáldott (ugyanakkor kétségtelenül nagyon gyors válaszidővel rendelkező) TN panel helyett már kaphatsz IPS változatot (pl. Philips 227E4QSD, BenQ GW2320, LG 22MP55HQ-P stb.). Én ennyi pénzért biztos nem vennék most AMD processzort, helyette választanék egy Intel Core i5-4570-et egy hozzá való H77-et lapkakészletű alaplappal (ha az ASUS termékeit kedveled, akkor pl. Z77-A). A 4 GB is teljesen felesleges egy Radeon R9 270X-re, fele annyival is ugyanazt a teljesítményt fogja nyújtani a monitor által támogatott max. 1920x1080-as felbontáson (ezzel rögtön spóroltál bő 10 ezer forintot). A többin nem feltétlenül változtatnék, nem látok gyenge pontot sehol (esetleg a 600 W-os Chieftec táp helyett vennék egy XFX Pro 450-et 5 év garanciával).

GAMER-PC 5 ÉVRE

Kedves PC Guru!

Szerencsére hosszú, több évnyi próbálkozás után végre sikerült összerakni a pénzt egy gamer PC-re (eddig mindig csak kullogtam az alsó kategóriában, régi és elavult gépekkel), és végre ki fogom tudni próbálni azokat a fantasztikus játékokat, amiket bemutattok az újságban. A lényeg, hogy a következő havi fizuval meglesz az utolsó részlet is a fejemben összerakott géphez, és megyek a boltba, de nagyon örülnék, ha előtte áldásotokat adnátok a konfigra, mert ugyan próbálok lépést tartani a technikával, és képben maradni, de mégsem értek annyira hozzá.

Mellékelem a részleteket azon játékokkal együtt, amiket mindenképp meg kellene mozdítania a gépnek. A cél az 1080p/High beállítás lenne általánosan, de ha kicsit többet vagy kevesebbet bír, az sem baj. A keret 300.000 Ft, és az utolsó csavarig mindent most kell megvenni a 0-ról.

Bármilyen kritika jöhet, a VGA-val kapcsolatban pedig külön segítséget kérnék, mert egyik felé sem húz jobban a szívem, és nem tudom, hogy a feltüntetett játékok melyiket szeretik jobban. A cél, hogy 4-5 évig egyáltalán ne kelljen hozzányúlni a géphez, és akkor se kelljen túl sok dolgot cserélni. A külön vezeték nélküli billentyűzet és egér azért van, mert van a háztartásban egy nagyobb méretű 3D SMART TV, és néha szóba jöhet majd a távolról irányítás.

A kiszemelt gép:

- Alaplap: Gigabyte GA-990XA-UD3
- CPU: AMD FX-6350 3.90Ghz AM3+ BOX
- SSHD: SEAGATE Desktop SSHD 1TB 7200rpm 64MB SATA3 ST1000DX001
- RAM: KINGSTON 8GB HyperX XMP Beast DDR3 1866MHz CL9 KIT KHX18C9T3K2/8X
- VGA (opció 1): GIGABYTE GV-R726XWF2-2GD (rev1.0) R7 260X 2GB GDDR5 PCIE
- VGA (opció 2): GIGABYTE GV-N75TOC-2GI GTX750Ti 2GB GDDR5 OC PCIE
- Ház: ZALMAN ZM-Z3 Plus fekete
- Táp: GIGABYTE Superb E570W
- Opt. meghajtó: PIONEER DVR-221BK fekete OEM
- Bill.: GIGABYTE GK-Force K3
- Egér: GIGABYTE GM-M6900
- Monitor: DELL P2414H
- Headset: CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset
- Joystick: THRUSTMASTER T.Flight Stick X
- Kormány: THRUSTMASTER Ferrari Challenge Racing Wheel PC PS3
- Ház hűtő: ZALMAN ZM-F4
- CPU hűtő: ZALMAN CNPS10X Performa
- Egérpad: ZALMAN MP500
- Bluetooth: ASUS USB-BT400
- Vez.n. bill.+egér: GIGABYTE GK-KM7600

A játékok, amiket vinnie kellene: Battlefield 3-4, Tom Clancy's The Division, StarCraft 2, GRID széria, NFS széria, DIRT széria, WAR Thunder, Total War: Rome 2, Crysis széria, FarCry széria, The Elder Scrolls széria újabb részei, Watch Dogs, Diablo 3, Supreme Commander 1-2, Star Citizen, Middle-earth: Shadow of Mordor.

A segítségeteket előre is nagyon köszönöm!
ZOLI

Kedves Zoli!

4-5 évet jó eséllyel csak a mai csúcsgépek húznak ki anélkül, hogy drasztikus csúszkatologatásra kelljen kényszerülni az évek múltán – persze, ami négy év múlva közepes grafikai szint lesz, az könnyen lehet, hogy ma a csúcs. A felsorolt játékok többsége nem igényel igazán durva erőművet, de azért akad olyan köztük, amelyhez elkel az erősebb processzor és főleg az erősebb videokártya. Az általad kiszemelt hatmagos AMD processzort és vele együtt a Zalman hűtőt (amely nem ér annyit, mint amenynyibe kerül) simán lecserélném egy négymagos Core i5-4440-re (annyiba kerül, mint az előbb említett két alkatrész együtt) és használnám a gyári hűtőjével, alaplapból pedig választanék egy szimpatikus H97-es chipsettel szereltet, házon belül például a Gigabyte H97-D3H-t, így lesz SATA Express és M.2 csatlakozóból is egy-egy, melyek elsősorban a jövőben megjelenő SSD-k miatt lehetnek érdekesek. A Gigabyte tápegység helyett vennék egy Seasonic S12 belsős XFX Pro 450-et 5 év garanciával, a joystickot és a kormányt pedig beáldoznám a jobb videokártyáért cserébe (pl. így a legolcsóbb Sapphire Radeon R9 280 pont beleférne a kötlségvetésbe, és nagyjából dupla olyan gyors lenne, mint a listádon szereplő R7 260X).

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Úgy tűnik, hogy vannak a képes hónapok, meg vannak a leveles hónapok. Áprilisban rengeteg fotót és képernyőmentést küldtetek, így készült is egy képes Levrov, aztán májusban kicsit alábbhagyott a lendület, és főleg szöveg érkezett, levelek formájában. Most pedig kiderült, hogy csak erőt gyűjtöttetek, és júniusra ismét bőven elláttatok képekkel, ahogy azt kell. Igazából olyan sok érkezett május és június között, hogy nem is kerülhetett be mindegyik erre a két oldalra, szóval elnézést mindenkitől, aki kimaradt, de ez mégiscsak egy levelezési rovat, szóval lássuk is, hogy mit írtatok!.

AZ A FRÁNYA PAPÍRGYŰJTÉS

Szia, Bate!

Réges-régen egy messzi-messzi galaxisban éltem én, kis általános iskolás diák, kinek egyik osztálytársa egy napon felhozott egy újságot, minek címe PC Guru volt. Csodálkoztam is, mint valami ősember „hogy ez meg mi a rosseb", elkértem, belelapozgattam, és elhatároztam, hogy nekem kell egy ilyen iskola után, és mentem is haza anyukámat kérlelni, hogy vegyen nekem ilyet. Egy óra után azt mondta, hogy legyen, és meg is vettük. Elsőnek még csak a képeket nézegettem, kicsit belekóstolgattam, hogy mivel is állok szemben, majd utána jöhetett az olvasás órákon át. Teltek-múltak az évek 1, 2 talán még 3-4 is, gyűltek az újságok, vele a boldogságom, hogy mennyivel rendelkezem, és ha kedvem támadt csemegézni a régmúltból, csak elővettem egyet, és elkezdtem lapozgatni. Aztán egy napon hulladékgyűjtés volt az iskolában, mentünk is, innen-onnan szedtük az újságokat, és hazaérvén arra lettem figyelmes, mintha valami hiányozna. Felnéztem a szép nagy polcomra, és csodálkozva néztem, hogy hová tűnt a szép Guru gyűjteményem. Rohantam anyához, kiabáltam, hogy „AAAAAAAANYA, KIRABOLTAK, HÍVD A RENDŐRSÉGET"! Ő viszont nyugodt hangon csak annyit mondott, hogy dehogy raboltak ki, csak hulladékgyűjtés volt, gondoltam segítek nektek, és kocsival elvittem az újságokat. Na, ekkor kicsit összetörtem, kisebb fajta űr keletkezett bennem, és egy ideig nem is vettem Gurut, nem voltam „méltó". Jó pár év eltelt a magazin nélkül, egészen 2013-ig, ekkor határoztam el sok YouTube-os videó (tesztek, Ezzel játszunk sorozat és persze a magazinajánlók) után, hogy újra gyűjteni kezdem. Na és persze a PlayIT-en való találkozás és közös fotó is sokat segített, kicsit meglepődtem, hogy milyen nyílt és kedves vagy, bár ez kicsit hülyeség, mert miért ne lennél az, de nem tudom, akkor kicsit furának tűnt. A helyszínen habozás nélkül meg is vettem a Heroes of the Stormos borítójú Gurut, és a mai napig is ezt teszem, csak veszem és veszem. Itt a vége, fuss el véle, aki nem hiszi, járjon utána. Ez lett volna a kis történetem a Guruval való megismerkedésemről, remélem tetszett.

Üdvözlettel egy „régi-új" rajongó

DÁVID

PAPARAZZO ROVAT

A múlt hónapban szünetelt a rovat, azon egyszerű oknál fogva, hogy nem kaptunk képeket a világutazó PC Gurukról, de májusban gondoskodtatok róla, hogy pótoljuk a lemaradást. Angel Ádám Izraelből küldött nekünk fotót, János Bergenben lőtt egy fél tucat képet (amiből mi egyet választottunk ki), Barkóczi László pedig Isztambulban fotózkodott a magazinnal, és ahogy benne, úgy bennünk is felmerült a kérdés: vajon Ezio megmászta azt a tornyot ott a háttérben? A fotókat köszönjük mindenkinek, reméljük, hogy a jövő hónapban sem kell szünetet tartanunk, és küldtök nekünk gurus képeket a világ minden tájáról. Végül is már itt a nyár, lehet utazni, a határ a csillagos ég (legalábbis reméljük)! Ha elkészült a nagy mű, akkor küldjétek el nekünk a levrov@pcguru.hu címre!

BERGEN

ISZTAMBUL

IZRAEL

Nem ez lesz az első papírgyűjtéses sztori a Levrov történetében, és nekem úgy tűnik, hogy a PC Guru egyik ősellensége a papírgyűjtés, hiszen bármikor szóba kerül, az egyben azt is jelenti, hogy néhány magazin az amúgy nagyon hasznos kezdeményezés martaléka lett. A magam részéről nagyon sajnálom, hogy odalett a gyűjteményed, tudom milyen szörnyű érzés lehetett, nekem is megszakadna a szívem, ha az a sok Guru egyszer csak eltűnne a lakásból. Viszont reménykedjünk abban, hogy valaki még időben kimentette őket, és később ugyanakkora örömét lelte benne, mint te. A visszatérésednek természetesen örülünk, és végre az is bebizonyosodott, hogy nem eszem fiatal olvasókat reggelire. Szóval, ha bárki ott jár majd a következő PlayIT-en, és meglát engem a PC Guru stand mögött, akkor nem kell aggódni, senki fejét nem harapom le, erre Dávid az élő példa, és higgyétek el, _tényleg_ nem kényszerítettem, hogy megírja ezt a levelet...

HAVI DAYZ ADAG

Kedves Bate!

Őszintén bevallom, hogy az első Gurumat 2012 vége felé vettem meg. Végigolvastam a magazint és nagyon tetszett. Azóta minden Gurut megveszek, és mindig nagyon várom a következő havi újságot. Nagyon sokat segít a lapotok abban, hogy melyik játékot érdemes megvenni. Amikor láttam, hogy mennyire menő játék ez a DayZ, akkor úgy döntöttem, hogy én is teszek vele egy próbát. Hát mit mondjak, eléggé beszippantott. Most tartok 140 óránál, de abból 70 óra tényleg legalább futással telt. A múlt héten lefutottam Chernaya Polanától Pavlovóig a katonai bázis miatt, nagyjából kettő óra volt az út, de végül is megérte.

DÁVID

Nos, még egy ártatlan áldozat, aki a PC Guru hatására váltott jegyet a DayZ nevű hullámvasútra. Azt hiszem, lassan írhatok a Bohemia Interactive-nak, hogy utalhatják a részesedésünket. Esetleg adják már oda teljes játéknak, hiszen már úgyis elkelt belőle kétmillió példány, a befolyt pénzből már csak eléldegélnek valahogy...

MÉG MINDIG DAYZ-T TELJES JÁTÉKNAK

Kedves PC Guru!

1.) Már egy régebbi PC Guruban mondtátok, hogy a DayZ Standalone nem lesz még jó sokáig a Guruhoz, de mi van a régi DayZ moddal? Az lehetne a PC Guruhoz mellékletként? Persze nemcsak a mod, hanem a hozzá kellő dolgok is, mert amikor nézem Bate videóit, úgy kedvem van játszani vele (vagy egy hozzá nagyon hasonló játékkal).

2.) Ha sajnálatos módon az első kérdésemre nem a válasz, akkor lehetne, hogy egy DayZ klón legyen a PC Guruhoz? Mert azok se rosszak!

BÁN PÉTER

Volt egy olyan gyanúm, hogy ettől a DayZ-s dologtól még egy darabig nem szabadulunk, de innentől azért bízom benne, hogy nem ez lesz a központi téma a következő fél évben. Szóval a DayZ standalone változata biztos nem lesz játékmelléklet. A modot akár fel is rakhatnánk, de ahogy te is említetted, az önmagában nem sokat ér, a futtatásához kell az ArmA 2: Operation Arrowhead steames kiegészítője, az viszont nem indul el a steames ArmA 2 nélkül. Viszont a sima, nem steames ArmA 2 már volt teljes játék a Guruban, így szinte kizárt, hogy ismét a magazin mellé csomagoljuk. Innentől annak az esélye, hogy a mod fenn lesz a DVD-mellékleten, meglehetősen csekély.

Ami a DayZ-klónokat illeti, ott van ugye az Infestation: Survival Stories, ami egy olyan kritikán aluli fércmunka, hogy akkor sem engedném a lemezre égetni, ha a fejlesztők fizetnének érte nekünk. A többi hasonló játék (Rust, Nether stb.) viszont szintén igen-csak friss fejlesztések, így szintén nem sok esélyt látok arra, hogy felkerüljenek a Guru lemezmellékletére. Talán egyszer, valamikor, de nem a közeljövőben. Persze csüggedni nem kell, a közeljövőben is jó kis játékok lesznek a magazin mellé, még ha nem is feltétlenül a túlélős műfajon belülről.

HIBA ITT, HIBA OTT

Szia Bate!

Észrevettem a májusi számban két „kisebb" hibát. A külvilágnál, a skylanderes részben benne van, hogy a magazin 38. oldalán ott egy előzetes, pedig nincs, helyette ott egy másik játék. És a Betrayer tesztben az értékelésnél, a tesztelő képénél a te neved van. Ez hogy?

ULTIMATE DARNEO

Nos, igen, előfordulnak ilyen baklövések a magazin készítése közben, mikor megérkezett a nyomdából a májusi lap, én is a fejemet fogtam, hogy nem vettük észre ezeket az apróságokat. A skylanderes baki úgy maradhatott a lapban, hogy az említett oldal készültekor még úgy volt, hogy lesz egy Trap Team előzetesünk, aztán wilson szólt, hogy neki kellene plusz két oldal az Elder Scrolls történelemhez, így a Skylanders cikk kikerült a magazinból, de elfelejtettük javítani a 112. oldalt.

Ami a Betrayer tesztet illeti, az egyike volt az utolsó anyagoknak, ami bekerült a végleges lapba, így már lankadt a figyelmem, és véletlenül a saját nicknevemet írtam Mahmud képe mellé. Vagy nagyon fáradt voltam, vagy ennyire egoista vagyok. Választhatsz. :) Remélem, hogy a mostani számban már nem találsz semmilyen hibát, a nevemre például külön ügyelni fogok...

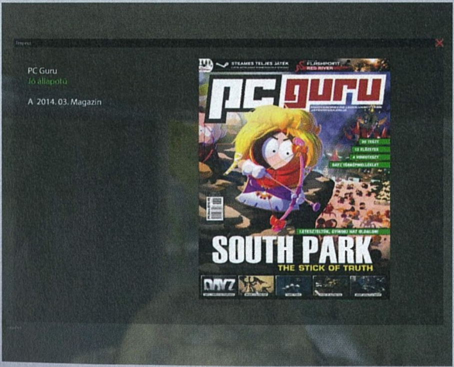
Ez volt a júniusi Levrov, remélem, találkozunk a következő hónapban is. Búcsúzóul hadd kívánjak mindenkinek kellemes nyarat, és ha történik veletek valami érdekes, akkor feltétlenül írjátok meg a levrov@pcguru.hu címre! Sziasztok!

A HÓNAP KÉPE

Szia Bate!

Igazából most nem is a Levrovba szeretnék írni, hanem csak el szerettem volna juttatni hozzád ezt a képet. Megtaláltam a DayZ-ben a legértékesebb lootot. :) Ezért biztos le fognak puffantani. Remélem tetszeni fog!

Dávid



Júniusban nem a hónap levelét, hanem a hónap képét választottam meg, hiszen mikor először megláttam Dávid kreatív munkáját, igen jót nevettem. Ha esetleg valakinek nem esne le, hogy miről is van szó, akkor elárulom, hogy a fotó a DayZ egyik olyan képernyőjét imitálja, amin közelebbről is bevizsgálható az ilyen-olyan helyeken talált loot. Dávid verziójában PC Gurut is lehet találni Csernaruszban, ráadásul jó állapotban. Vigyázz rá nagyon, értékes darab! És a kérdésedre válaszolva, nagyon tetszik, nem véletlenül választottam a hónap képének. ;)

A Hónap Levele ezúttal egy új PC Gurus pólót, egy Crysis 3-at és egy Skylanders különszámot ért! Szeretnéd, ha júliusban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu címre!

X-MEN: AZ ELJÖVENDŐ MÚLT NAPJAI

ADATOK

RENDEZŐ
Bryan Singer

SZEREPLŐK
Hugh Jackman, Patrick Stewart, Ian McKellen, James McAvoy, Michael Fassbender, Jennifer Lawrence

HOSSZA
131 perc

[ÍRTA KARABEKIAN] Az időutazós filmek egyik legjellemzőbb hibája, hogy bődületes logikai hibákkal vannak megtűzdelve, mivel a készítők nem különösebben ügyelnek az idővonalak folytonosságára és az ok-okozati viszonyokra. A másik véglet, mikor az alkotók túlzottan figyelnek mindenre, így követhetetlen lesz a cselekmény, a néző pedig hamar elveszíti a fonalat, és mindenféle ábrákat kell segítségül hívnia, hogy megértse, pontosan mi is történt a vásznon. Szerencsére az új X-Men film sikeresen elkerülte mindkét csapdát. A nem túl távoli jövőben Őrrobotok vadásznak a megmaradt mutánsokra, ám Magneto és Xavier professzor megtalálja a múltban azt a pontot, amikor az egész világot romba döntő változások még elkerülhetők, és vissza is küldik Logant az időben, hogy elejét vegye a pusztulásnak. Az alkotóknak ráadásul a szuperhősös mozik azon rákfenéjét is sikerült elkerülni, mikor a főellenfél jelentéktelen vagy egyáltalán nem vehető komolyan. Az eljövendő múlt napjaiban már a nyitójelenet biztosítja, hogy a néző gyomra összeszoruljon, és bármikor tűnnek fel újra az Őrrobotok, kétségünk sem lesz afelől, hogy a múlt hőseinek bukása egyben a teljes pusztulást is jelenti. A visszatérő színészek ugyan a maximumot hozzák ki magukból, ám az egyik legemlékezetesebb jelenet még így is az egyik mellékszereplő, Higanyszál nevéhez fűződik. Persze ez a film sem tökéletes, de a stáblista után mégis úgy állunk fel a székből, hogy érdemes volt kifizetni a mozijegy árát.

Kiegyensúlyozott, tartalmas, szerethető film, amiből az akciót sem spórolták ki.

GURUMÉRLEG

Sajnos a magyar szinkron megint nem éri el egy döglött béka fenekének szintjét sem.

A LEGO-KALAND

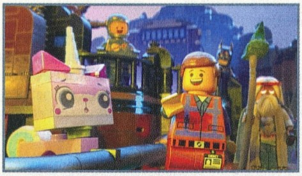
ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 Blu-ray (+ DVD)
BD + 3DBD

ÁRA
DVD: 3.290 Ft
BD: 6.990 Ft
3DBD: 9.990 Ft

MEGJELENÉS
június 18.

[ÍRTA BATE] A februárban bemutatott LEGO-kaland rengeteg ember nagy kedvence volt, és sokak örömére szolgálhat, hogy június közepén érkezik a lakossági forgalomba szánt változat, így hamarosan bárki a polcára (és a lejátszójába) teheti az elmúlt évek egyik legszórakoztatóbb animációs filmjét. Természetesen – ahogy az a nagy könyvben meg van írva – ezúttal is több kiszerelésben juthatunk hozzá a portékához: lesz DVD-s kiadás, illetve három különböző Blu-ray verzió. Valószínűleg nagy meglepetést nem okozunk, ha eláruljuk, hogy a 3.290 Ft-ért kapható DVD tartalmazza a legkevesebb extrát, hiszen a LEGO-kaland mellett ezen csak egy kisfilmet (rajongói alkotások gyűjteménye Chris Pratt közreműködésével) és a betétdal karaoke-változatát találjuk meg. Bónuszok tekintetében a Blu-ray korongoknál már valamivel jobb a helyzet, hiszen itt egy, a film készítését bemutató kisfilm, audiokommentár, bakiparádé, az említett karaoke, és még pár további extra várja a rajongókat. Érdekesség továbbá, hogy a BD-csomag ezúttal tartalmazza a fentebb bemutatott DVD-s kiadást is. A LEGO-kaland ezenfelül megvásárolható még 3D-s Blu-ray kiadásban (bónuszlemezzel), továbbá ez a változat beszerezhető különleges, lentikuláris borítóval is, némi felárért cserébe, hiszen ezért már 10.990 forintot kell kicsengetni a kasszáknál.



Az elmúlt évek egyik legjobb animációs filmje most már felkerülhet minden rajongó polcára.

GURUMÉRLEG

A bónusztartalmak felhozatala sem a DVD-s, sem a Blu-ray kiadás esetében nem túl meggyőző.

ED WRIGHT LELÉPETT

ÚJ RENDEZŐVEL KÉSZÜL A HANGYA

A Marvel szereti azt hirdetni magáról, hogy teljesen szabad kezet ad a rendezőinek, ezért is robbant bombaként a hír, hogy az előbb forgatókönyvíróként, majd rendezőként a filmen dolgozó Edgar Wright kreatív nézetkülönbségre hivatkozva kilépett a Hangyaember (Ant-Man) projektből. A bemutató dátuma ennek ellenére nem változott, és a lapzártánkkal párhuzamosan érkezett a hír, hogy a távozó direktor helyét A híres Ron Burgundy legendája rendezője, Adam McKay veszi át.

VÁLTOZÁS A FENEGYEREK HÁZA TÁJÁN

ÚJ RENDEZŐ A FEDÉLZETEN

A Marvel első Netflixre készülő sorozata is szintén elveszítette rendezőjét. Drew Goddard saját bevallása szerint azért szállt ki, hogy a Sony Pókember spin-offjára, a Sinister Sixre tudjon koncentrálni. A hír azért meglepő, mert Drew korábban azt nyilatkozta, hogy élete egyik álma vált valóra, amikor felkérték az új feldolgozás elkészítésére. A távozó rendezőt a sorozat eddigi producere, Steven S. DeKnight váltja, a főszerepet pedig Charlie Coxra bízták.

MAGYAR DÍJAZOTT CANNES-BAN

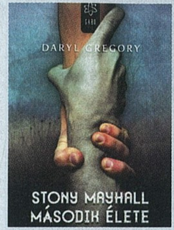
MUNDRUCZÓ FEHÉR ISTENE BEJÖTT A KRITIKUSOKNAK

„Majmok bolygója, csak kutyákkal." - így foglalható össze egy mondatban az „Egy bizonyos nézőpont" kategóriát megnyerő film, amely még a Kutya Pálmának nevezett díjat is megkapta a Cannes-i Filmfesztiválon. A közel kétszáz kutyát felvonultató film zajos sikert aratott, a nézők hosszan tartó tapssal fejezték ki elismerésüket a bemutatón. Nekünk viszont június 12-ig kell várnunk az itthoni bemutatóra. Kíváncsian várjuk, hogy a magyar közönséget mennyire hozza majd lázba a film.

DARYL GREGORY

Stony Mayhall második élete

regény • Ad Astra/Gabo



Az Ad Astra Kiadó és a Gabo Kiadó közös gondozásában jelenik meg a Könyvhéten a zombis témát egészen szokatlan oldalról közelítő könyv. A történet két zombiinvázió kitörése között játszódik, és az apokalipszishez vezető utat az író egy olyan család történetén keresztül mutatja be, ahol a legfiatalabb (örökbefogadott) fiú élőhalott. Ő Stony Mayhall, kalandjait először június 12-én olvashatják magyarul az érdeklődők.

SETH MACFARLANE

Hogyan rohanj a vesztedbe

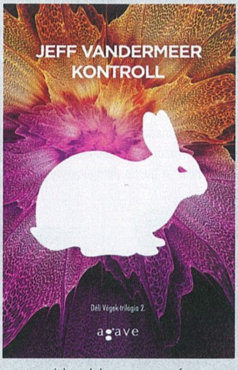
regény • Agave Könyvek

Millióféleképpen rohanhatsz a vesztedbe a nagyon vad nyugaton, ám Albert Starknak, a jámbor juhtenyésztőnek feltett szándéka, hogy ezeket mind elkerülje. Seth MacFarlane amellett, hogy megírta az azonos című filmje forgatókönyvét, a könyvadaptációt is elkészítette, amit az Agave hozott el a magyar olvasóknak. A Family Guy alkotójának debütáló regényét a mozipremierrel egy időben, június 12-én vehetik kézbe az érdeklődők.

JEFF VANDERMEER

KONTROLL

Agave Könyvek • 336 oldal • 3180 Ft

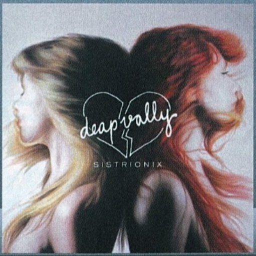


Az Agave Kiadó ezúttal nem húzta az időt, alig három hónappal az első kötet megjelenése után már kezünkbe foghatjuk a Déli Végek trilógia második részét. A főszereplő John Rodriguez – ismertebb nevén Kontroll –, akit a 12. expedíció kudarca után azzal bíznak meg, hogy a Déli Végek nevű ügynökség frissen kinevezett vezetőjeként akadályozza meg a szervezet szétesését. A férfi egy régi kémdinasztia sarja, így az is magától értetődik, hogy hősünk megpróbálja kideríteni, mi történt az előző igazgatóval, és vajon miért pont rá esett a választás, mikor az utódlás kérdése felmerült. Munkatársai viszont nem könnyítik meg a dolgát, az igazgatóhelyettes manipulálni próbálja, a tudósok meglehetősen furán viselkednek, az expedíció visszatért tagjai pedig használhatatlanok az X térségben átélt élmények miatt. Kontroll így kénytelen rengeteg titkos dokumentumon és közel kétszáz órányi videofelvételen átrágni magát, de kérdéses, hogy amit sikerül kiderítenie, azzal képes-e szembenézni. Az előző kötethez képest a szereplők jelleme jóval kidolgozottabb, kevesebb a sallang, ennek ellenére oldalszámban az előző kötet csaknem dupláját kapjuk. Egyre több információ derül ki a titokzatos X térség múltjáról, de ezzel az író csak azt éri el, hogy még inkább tűkön ülve várjuk az utolsó részt, abban reménykedve, hogy a finálé megválaszolja az olvasás közben sokasodó kérdéseket. Szerencsére nem kell sokat várnunk, hiszen a kiadó tervei szerint még idén olvashatjuk a befejezést.

DEAP VALLY

SISTRIONIX

Island ➲ 11 szám



Pár nap híján kereken egy éve jelent meg a Deap Vally debütáló lemeze, amiről annak idején nem emlékeztünk meg, pedig legalább három okunk is lett volna rá. Az egyik: a duó rettenetesen dögös nőkből áll. A másik: a lemez nagyon jó. A harmadik: a korong annyira eredeti, mint amenynyire a teleshopban kínált termékek forradalmiak. A kaliforniai lányzenekar ugyanis nem csinált mást, mint oda-vissza végighallgatták a Jack White és a The Black Keys életművét, gitárt és dobot ragadtak, aztán felvették azt, ami a két zseniális elődről rájuk ragadt. Az, hogy ez mennyire elítélendő, döntse el mindenki maga: a felsoroltakhoz hasonló színvonalas garázsrock annyira ritka, mint az autotune nélküli popzene, így mindent érdemes és ajánlott megbecsülni, főleg, ha végeredmény olyan színvonalas, mint az a 11 dal, amit az Iggy Pop által is megtámogatott Sistrionix kínál. Kompromisszumot nem ismerő, végletekig letisztult, igazi gitárzene, ami egy intenzív napon legalább annyira jó, mint egy átmulatott éjszakán. Legközelebb azért kicsit több eredetiséget nem utasítanánk vissza!

EZEKET HALLGASD:
Gonna Make My Own Money // Walk of Shame // Six Feet Under

THE BLACK KEYS

TURN BLUE

Nonesuch ➲ 11 szám

Ha pedig az előbb már úgyis felemlegettük a The Black Keyst, pont kapóra jön a Turn Blue, a már a nyolcadik stúdiólemeznél járó banda új szerzeménye, amely szintén 11 számon át mutatja meg, mi fán terem az igazi garázsrock. A páros a legutóbbi, 2011-es El Caminóval vonult be igazán a köztudatba, amely egyetlen korongra préselte az amerikai zenetörténelem 20 évét, a rock and rolltól kezdve a rockabillyn át egészen a soulig, három Grammy-díjat is bezsebelve a teljesítményükért, nem érdemtelenül. Ilyen csúcsról márpedig általában lefelé szokás esni, de ahogy az Arcade Fire az év elején, úgy a Black Keys is sikerrel vette az akadályt. A Turn Blue ennek ellenére nem lett, és nem is lehetett korszakalkotó: sokkal inkább egy kiváló, laza, feszültségtől mentes levezetés az El Camino után, nyújtás egy kimerítő edzést követően. Vannak persze csúcspontjai, a kompozíciót keretbe foglaló, és a promócióban komoly szerepet kapó Fever az elkerülhetetlen szintibetétjével nem csupán a Black Keys történetének egyik legjobb, de egyben egyik legfurább száma is. Grammyt majd legközelebb!

EZEKET HALLGASD:
Fever // Weight of Love // In Time

PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **32.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

LEGO VILÁGREKORD A PC GURUVAL!

Lapunk készültével párhuzamosan világrekord-döntésre került sor hazánkban, hiszen május 21. és 25. között Budapesten, a Szent István Bazilika előtt épült meg a világ legmagasabb legótornya. Az öt napon át tartó esemény végeredménye egy 34,76 méter magas építmény lett, amely még a Guiness rekordok könyvébe is be fog kerülni. Természetesen az építés folyamatából a PC Guru csapata sem akart kimaradni, így május 23-án a szerkesztőség egy része is kilátogatott a helyszínre, ahol jó pár olvasónk társaságában mi is hozzátettük a magunk kockáit a rekordhoz. A lenti két képen a toronyépítő csapatunk látható, illetve a legóépítmény akkor állapota, mikor a gurus delegáció befejezte az építkezést. Természetesen a végső, 34,76 méteres torony ennél sokkal nagyobb, közel háromszor ekkora lett!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: www.youtube.com/pcguruonline

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban pedig **Lor**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor tölts le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

A Men of War trilógia három játékot tartalmaz: a sorozatot elindító Men of Wart, és az ezt követő két, önállóan futó, vagyis az alapjátékot nem igénylő epizódot, a második világháború fekete-tengeri hadjáratait feldolgozó Red Tide-ot, és az összes fontosabb nemzetet felvonultató Assault Squadot. A keményvonalas stratégiai játékok még a veteránokat is megizzasztják, hiszen sosem látott részletességgel, hihetetlen életszerűséggel elevenednek meg a második világégés legendás ütközetei. Ha mindig is egy olyan stratégiai játékra vártál, ahol a fantázia helyett a valóság dominál, ne keress tovább: a Men of War trilógia pont neked készült!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

MINIMUM GÉPIGÉNY:
Microsoft Windows XP SP3 / Windows Vista SP 1 • Intel® Pentium 4 3.0 GHz vagy AMD™ Athlon™ 64 3000+ • 1 GB RAM (Windows XP) / 2 GB RAM (Vista) • DirectX 9.0c kompatibilis, 128 MB videomemória. ATI® Radeon® 9600 vagy Nvidia® GeForce® 5900 • 7,5 GB HDD • DirectX® 9.0c kompatibilis hangkártya • szélessávú internetkapcsolat • billentyűzet • egér

AJÁNLOTT GÉPIGÉNY:
Microsoft Windows XP SP3 / Windows Vista SP 1 / 7 • Intel Core 2 Duo 3 GHz vagy AMD Athlon 4400+ • 3 GB RAM • DirectX 9.0c kompatibilis, 256 MB videomemória, ATI® Radeon® 9600 vagy Nvidia® GeForce® 5900 • 10 GB HDD • DirectX® 9.0c kompatibilis hangkártya • szélessávú internetkapcsolat • billentyűzet • egér

Men of War © 2011 1C Company. Fejlesztette a Best Way. Minden jog fenntartva. Ez a termék a GameSpy Industries, Inc. licencelt szoftvertechnológiáját tartalmazza. © 1999-2008 GameSpy Industries, Inc. A GameSpy és a «Powered by GameSpy» embléma a GameSpy Industries, Inc. védjegye. Minden jog fenntartva. A Miles Sound System felhasználásával. Copyright © 1991-2008, RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 lejátszás a Miles Sound System támogatásával, RAD Game Tools, Inc. Az MPEG Layer-3 hangtömörítési technológia a Fraunhofer IIS és a THOMSON multimedia licence. GJK Engine. A Fast and Robust GJK Implementation Copyright © 1998 Gino van den Bergen. This software uses simple multi-body package: Eugene Laptev, Oxford Dynamics. Men of War Red Tide © 2011 1C Company. Minden jog fenntartva. Ez a termék a Best Way által linceszelt szoftver technológiát tartalmaz. © 2011 Minden jog fenntartva. A Miles Sound System technológiát használja. © 1991-2011 RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 lejátszás Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc támogatásával. MPEG Layer-3 hangtömörítési technológia a Fraunhofer IIS és THOMSON multimedia által licenszelve. GJK Engine – A Fast and Robust GJK Implementation Copyright © 1998 Gino van den Bergen Ez a szoftver a következő technológiát használja: simple multi-body package by Eugene Laptev, Oxford Dynamics. Men of War Assault Squad © 2011 1C Company. Fejlesztette a Digitalmindsoft. Minden jog fenntartva. Ez a termék a Best Way által licencelt technológiát tartalmaz.

pcguru DVD

MEN OF WAR TRILOGY

2014/06

E3 2014

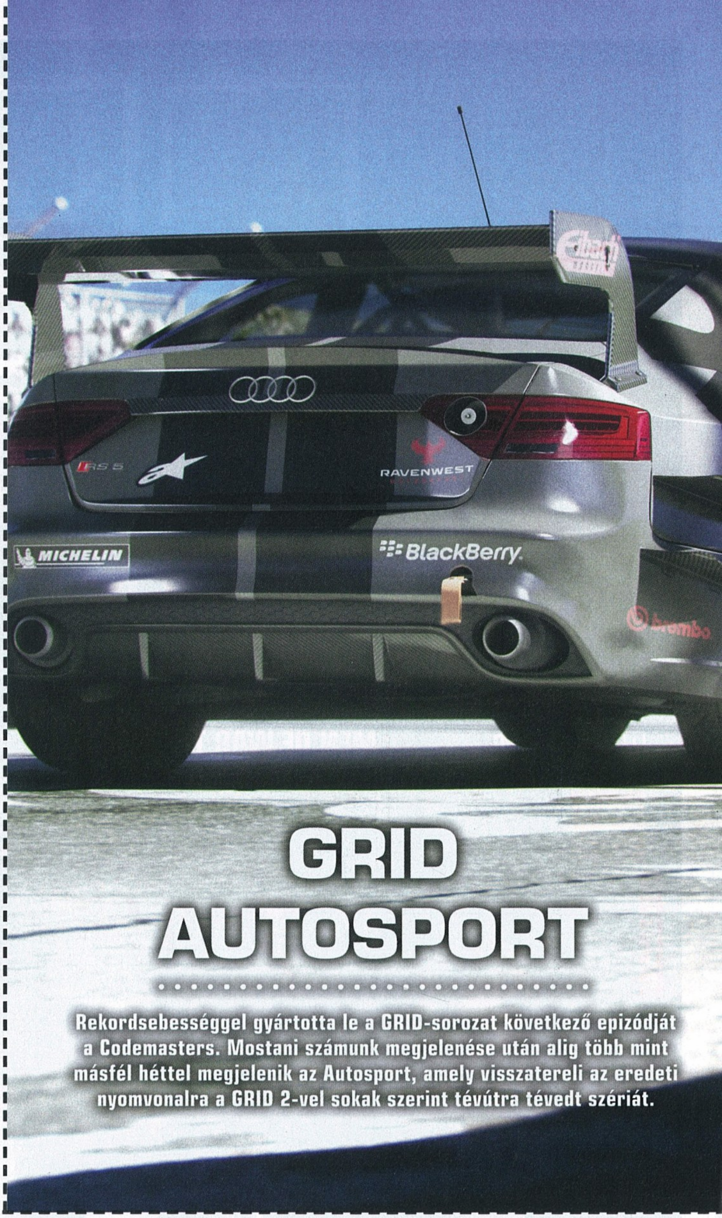
ELŐZETES Mire ezeket a sorokat olvassátok, már lezajlott az év legnagyobb játékoseseménye, a közeli és a távoli jövő újdonságait bemutató Los Angeles-i E3, mi pedig szokásunkhoz híven hatalmas, minden kisebb és nagyobb játékkal foglalkozó összefoglalóval készülünk, bemutatva, mikre érdemes figyelni, és mi az, ami egyelőre még nem tűnik meggyőzőnek.

Elite Dangerous

ELŐZETES Május utolsó napján egy új mérföldkőhöz érkezett az Elite Dangerous, a játék, amire sokan már több mint két évtizede várnak, a játék, amely forradalmasíthatja az űrszimulátorok műfaját. Júniusban mi is kimerészkedünk a végtelen galaxisba, megnézve, hogy kalózként, kalmárként vagy kalandorként lehet-e könnyebben boldogulni.

Murdered: Soul Suspect

TESZT Az alapötlet ugyan nem eredeti, de a kivitelezés és a hasonló játékok hiánya miatt mégis érdemes figyelni a Murdered: Soul Suspectre, főleg, mert kalandjáték egy ilyen hatalmas kiadótól már vagy egy évtizede nem érkezett. Nyomozz te is a saját gyilkosod után!



GRID AUTOSPORT

Rekordsebességgel gyártotta le a GRID-sorozat következő epizódját a Codemasters. Mostani számunk megjelenése után alig több mint másfél héttel megjelenik az Autosport, amely visszatereli az eredeti nyomvonalra a GRID 2-vel sokak szerint tévútra tévedt szériát.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JÚLIUS 10-ÉN

JELENIK MEG!

PC GURU KÜLÖNSZÁMOK

SKYLANDERS MAGAZIN

- Fedezd fel a Skylanderek világát a PC Guru magazin segítségével!
- Tudj meg mindent a videojátékokról, a figurákról és az erőportálról!
- Pörgesd át a magazinban található 16 oldalas katalógust, és ismerd meg mind a nyolcvan Skylanders figurát!
- Használd a lapban található kuponokat, és vásárolj kedvezményesen új figurákat a gyűjteményedbe!
- 48 oldalas tartalom, dupla oldalú posztermelléklettel, csak 790 Ft-ért!

KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

PC GURU KOLLEKCIÓ

- Három korábbi PC Guru magazin (2013/6-7-8) három teljes játékkal, egyetlen csomagban, mindössze 2495 Ft-ért!
- 1. játék: Rochard, egy díjnyertes platformjáték, ráadásul magyar felirattal!
- 2. játék: Alan Wake, a kiváló akció-thiller, ezúttal hagyományos DVD-tokban!
- 3. játék: Alan Wake's American Nightmare akciójáték, magyar felirattal
- Mindhárom teljes játék steames verzió, külön kóddal. Az aktiválásukhoz internetkapcsolat szükséges!

KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

POLICE
THIS IS FOR
THE PLAYERS
PS4
#4ThePlayers
PS4